

4-545-311-**31** (2)

Data Projector

Manual de instrucciones

Antes de utilizar la unidad, lea detenidamente este manual y el Manual de referencia rápida y consérvelos por si tiene que volver a consultarlos.

VPL-DX147/DX127
VPL-DW127

No todos los modelos están disponibles en todos los países o zonas.
Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.



Tabla de contenidos

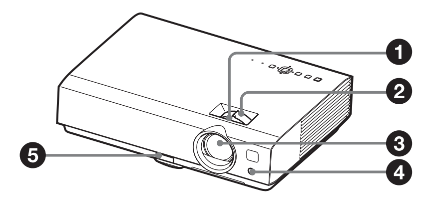
Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB

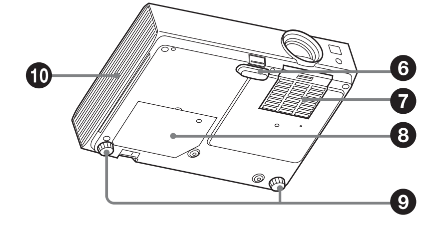
USB Media Viewer

Otros

Ubicación y función de los controles

Unidad principal





❶ **Anillo de enfoque (página 13)**

❷ **Anillo de zoom (página 13)**

❸ **Objetivo**

❹ **Detector del mando a distancia**

❺ **Botón de ajuste de pie (página 14)**

❻ **Pie delantero (ajustable) (página 14)**

❼ **Cubierta del filtro de aire/ Orificios de ventilación (entrada) (página 56)**

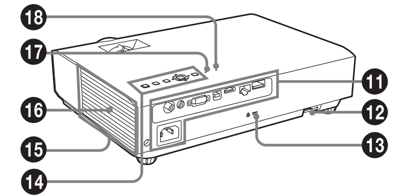
❽ **Cubierta de la lámpara (página 54)**

❾ **Pies traseros (ajustables) (página 14)**

❿ **Orificios de ventilación (salida)**

Precaución

No coloque ningún objeto cerca de los orificios de ventilación para evitar el recalentamiento interno. No coloque la mano cerca de los orificios de ventilación y la circunferencia para evitar lesiones.



⓫ **Panel de conectores (página 5)**

⓬ **Barra de seguridad**

Se conecta a una cadena o a un cable de seguridad disponibles en el mercado.

⓭ **Bloqueo de seguridad**

Se conecta a un cable opcional de seguridad de la marca Kensington.
Para obtener más información, visite el sitio web de Kensington.
http://www.kensington.com/

⓮ **Teclas del panel de control (página 5)**

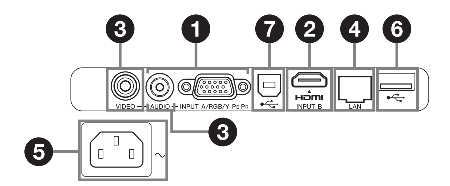
⓯ **Orificios de ventilación (entrada)**

⓰ **Altavoz**

⓱ **Indicador LAMP/COVER (página 49)**

⓲ **Indicador ON/STANDBY (página 49)**

Panel de conectores



Entrada (páginas 8, 10)

❶ INPUT A
Vídeo: conector de entrada RGB/YPBPR
Audio: conector de entrada de audio

❷ INPUT B
Vídeo: conector de entrada HDMI
Audio: conector de entrada HDMI

❸ VIDEO
Vídeo: conector de entrada de vídeo
Audio: conector de entrada de audio

Nota
Las entradas de audio INPUT A y VIDEO son compartidas.

Otros

❹ Conector LAN (página 29)

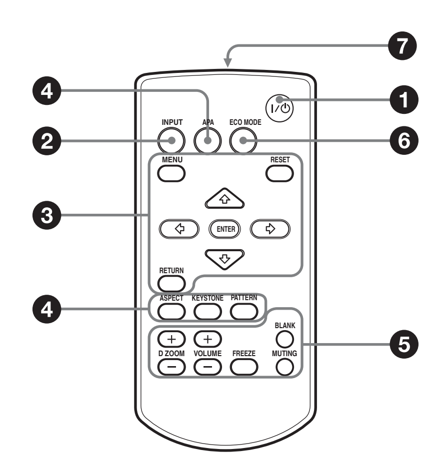
❺ Toma AC IN (~)
Permite conectar el cable de alimentación de ca suministrado.

❻ Conector USB (tipo A) (⭠) (páginas 11, 45)

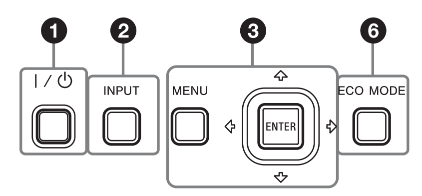
❼ Conector USB (tipo B) (⭠) (página 43)

Teclas del mando a distancia y del panel de control

Mando a distancia



Teclas del panel de control



❶ Encendido de la alimentación/ Acceso al modo Espera
Tecla I/⏻ (Encendido/Espera)

❷ Selección de una señal de entrada (página 12)
Tecla INPUT

❸ Uso de un menú (página 17)

Tecla MENU
Tecla RESET
Teclas ENTER /↑/↓/←/→ (flecha)
Tecla RETURN

❹ Ajuste de la imagen (página 13)

Tecla ASPECT (página 19)

Tecla KEYSTONE (página 15)

Tecla PATTERN (página 15)

Tecla APA (Alineación automática de píxeles)* (página 15)

Nota

* Utilice esta tecla cuando se reciba una señal de ordenador a través del conector de entrada RGB (INPUT A).

❺ Uso de diversas funciones durante la proyección

Tecla D ZOOM (Zoom digital) +/–*1

Durante una proyección, amplía la imagen empezando desde el área central.

1 Pulse la tecla D ZOOM + para visualizar el icono del zoom digital en la imagen proyectada.
2 Pulse las teclas ↑/↓/←/→ para desplazar el icono del zoom digital hasta el punto de la imagen que desee ampliar.
3 Pulse la tecla D ZOOM + o la tecla D ZOOM – varias veces para cambiar la relación de ampliación. La imagen se puede ampliar hasta 4 veces.

Pulse la tecla RESET para restablecer la imagen anterior.

Tecla BLANK

Interrumpe temporalmente la imagen proyectada. Púlsela de nuevo para restablecer la imagen anterior. La función Imagen muda ayuda a reducir el consumo eléctrico.

Tecla MUTING

Silencia temporalmente la salida de audio. Púlsela de nuevo para restablecer el volumen anterior.

Tecla VOLUME +/–

Permite ajustar el volumen de salida.

Tecla FREEZE*2

Introduce una pausa en una imagen proyectada. Púlsela de nuevo para restablecer la imagen.

Notas

*1: Utilice esta tecla cuando reciba una señal de ordenador. Sin embargo, es posible que no pueda utilizarse dependiendo de la resolución de la señal de entrada.

*2: Utilice esta tecla cuando reciba una señal de ordenador. No puede utilizar esta llave si se selecciona “USB tipo A”, “USB tipo B” o “Red” como entrada.

❻ Fácil configuración del modo de ahorro de energía

Tecla ECO MODE

El modo de ahorro de energía se puede ajustar fácilmente. El modo de ahorro de energía incluye “Modo Lámpara,” “Sin entrada”, “Con señal estática” y “Modo Espera”.

1 Pulse la tecla ECO MODE para visualizar el menú Modo ECO.

Menú Modo ECO

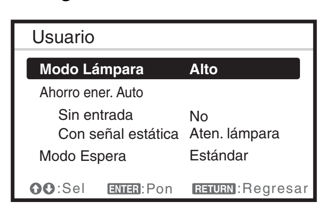


2 Pulse la tecla ↑/↓ o la tecla ECO MODE para seleccionar el modo “ECO” o “Usuario”.

ECO: permite establecer cada modo en el valor óptimo de ahorro de energía.
Lamp Mode: Bajo
Sin entrada: Espera
Con señal estática: Aten. lámpara
Modo Espera: Bajo

Usuario: permite establecer cada menú del modo ECO como considere oportuno (vaya al paso **3**).

3 Seleccione “Usuario” y, a continuación, pulse la tecla ➡.
Aparecen los elementos de configuración.



4 Pulse la tecla ⬆/⬇ para seleccionar el elemento y pulse la tecla ENTER.

5 Pulse la tecla ⬆/⬇ para seleccionar el valor de configuración.

6 Pulse la tecla ENTER.
La pantalla regresa al menú anterior.

Para obtener más información sobre la configuración ECO Mode, consulte “Modo Lámpara”, “Sin entrada”, “Con señal estática” y “Modo Espera” en el menú Conexión/Alimentación (página 25).

Otros

❼ Transmisor de infrarrojos

Acerca del funcionamiento del mando a distancia

- Dirija el mando a distancia hacia el detector del mando a distancia.
- Cuanto menor sea la distancia entre el mando a distancia y el proyector, mayor será el ángulo dentro del cual el mando a distancia puede controlar el proyector.
- Compruebe que nada obstruya el haz infrarrojo entre el mando a distancia y el detector del mando a distancia del proyector.

Conexión del proyector

Notas

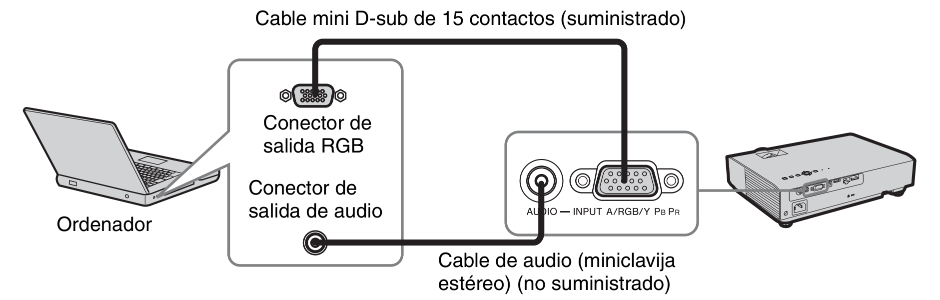
- Asegúrese de que todos los equipos están desactivados al conectar el proyector.
- Utilice los cables apropiados para cada conexión.
- Inserte firmemente los enchufes de los cables; las conexiones mal realizadas pueden reducir la calidad de las señales de imagen o provocar una avería. Cuando desconecte un cable, asegúrese de sujetarlo del enchufe, no del mismo cable.
- Para obtener más información, consulte también los manuales de instrucciones del equipo que vaya a conectar.
- Utilice un cable de audio sin resistencia.

Conexión a un ordenador

La conexión con un ordenador se describe para cada señal de entrada.

INPUT A

Permite conectar un ordenador con un conector de salida RGB.

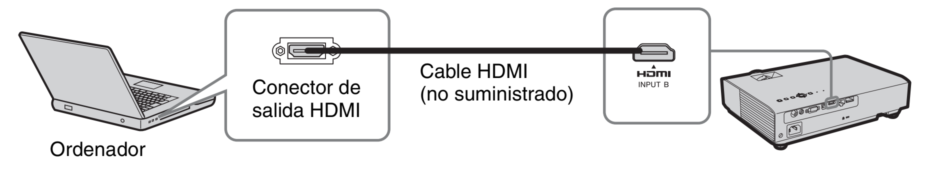


Notas

Es recomendable que ajuste la resolución del ordenador en 1024 × 768 píxeles (VPL-DX147/ DX127) o 1280 × 800 píxeles (VPL-DW127) para el monitor externo.

INPUT B

Permite conectar un ordenador con un conector de salida HDMI.



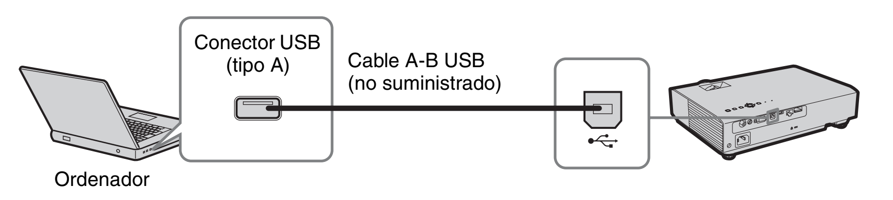
Notas

- Utilice equipos compatibles con HDMI que tengan el logotipo de HDMI.
- Utilice un cable o cables HDMI de alta velocidad con el logotipo del tipo de cable. (Se recomienda el uso de productos Sony.)
- El conector HDMI de este proyector no es compatible con señales DSD (Direct Stream Digital, Flujo directo digital) o CEC (Consumer Electronics Control, Control de electrónica de consumo).

• Es recomendable que ajuste la resolución del ordenador en 1024 × 768 píxeles (VPL-DX147/DX127) o 1280 × 800 píxeles (VPL-DW127) para el monitor externo.

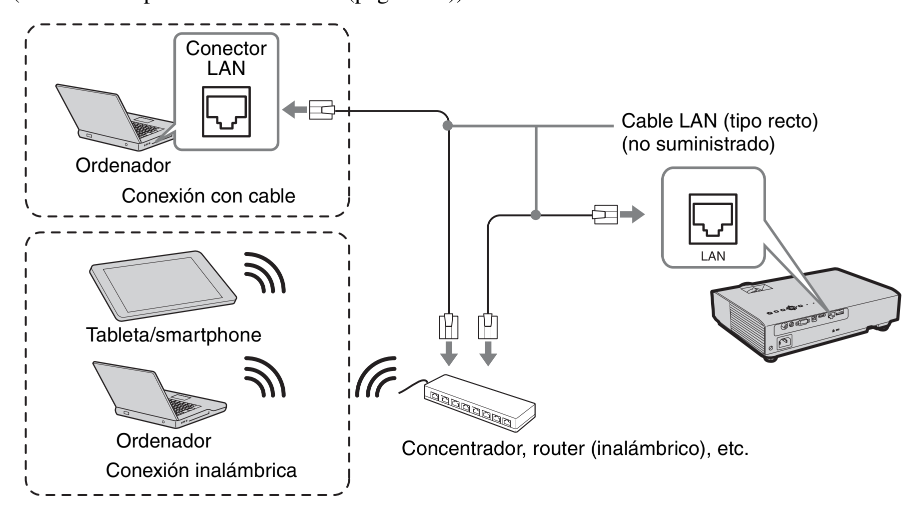
Conector USB (tipo B) (⭠ USB)

Para conectar a un ordenador con un conector USB (“Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB” (página 43)).



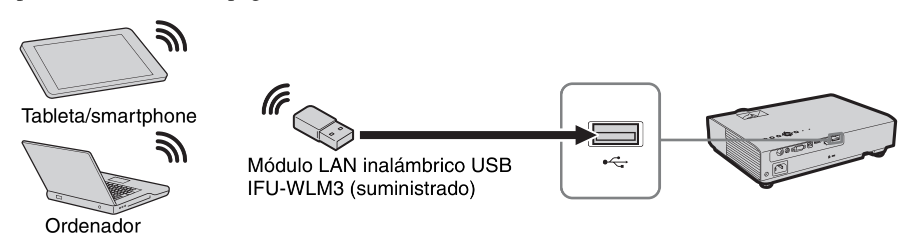
Conector LAN

Para conectar con un ordenador, tableta o smartphone a través de un concentrador o un router (“Función de presentación en red” (página 39)).



Conector USB (tipo A) (⭠ USB)

Para conexión a un módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (suministrado) (“Función de presentación en red” (página 39)).



Notes

- Los módulos LAN inalámbricos USB no designados no funcionan.
- Cuando conecte/desconecte el módulo LAN inalámbrico USB, asegúrese de que el proyector está en Modo Espera (Modo Espera: “Bajo”) o que el cable de alimentación de CA está desenchufado de la toma mural.
- Al conectar de forma inalámbrica una tableta/smartphone al proyector a través del Módulo LAN inalámbrica USB IFU-WLM3 (suministrado), ajuste “Conf. punto acc.” en “Manual” en el menú “Conf. WLAN” del proyector (página 25).

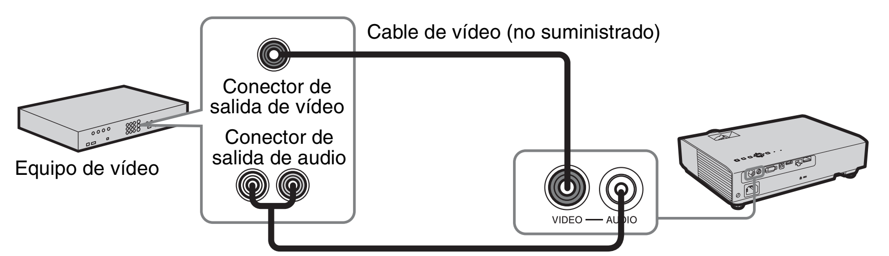
FE DE ERRATAS (Donde aparezca)
DICE: Módulo LAN inalámbrico USB
DEBE DECIR: Adaptador de red inalámbrica (USB)

Conexión de un equipo de vídeo

Las conexiones con un reproductor de DVD o un reproductor de BD se describen para cada señal de entrada.

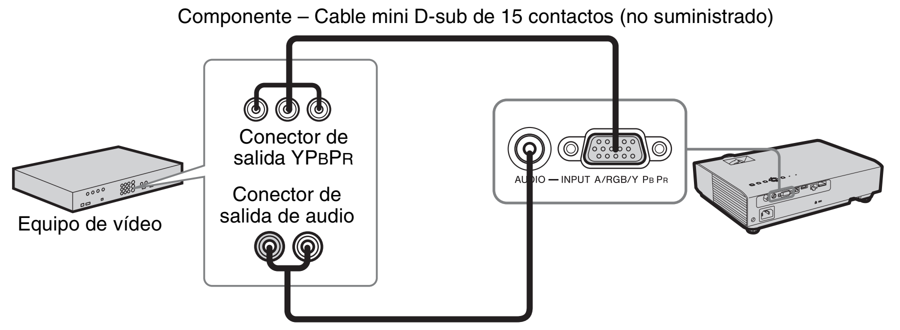
VIDEO

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida de vídeo.



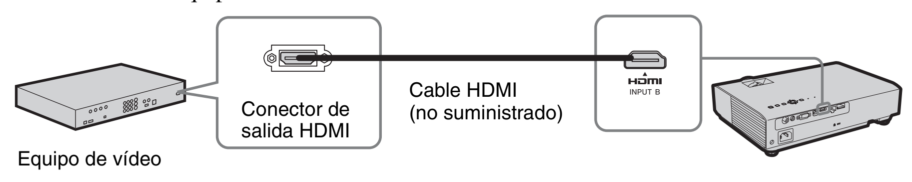
INPUT A

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida YPBPR.



INPUT B

Permite conectar equipos de vídeo con un conector de salida HDMI.



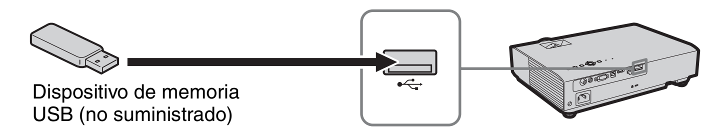
Notas

- Utilice equipos compatibles con HDMI que tengan el logotipo de HDMI.
- Utilice un cable o cables HDMI de alta velocidad con el logotipo del tipo de cable. (Se recomienda el uso de productos Sony.)
- El conector HDMI de este proyector no es compatible con señales DSD (Direct Stream Digital, Flujo directo digital) o CEC (Consumer Electronics Control, Control de electrónica de consumo).

Conexión a un dispositivo de memoria USB

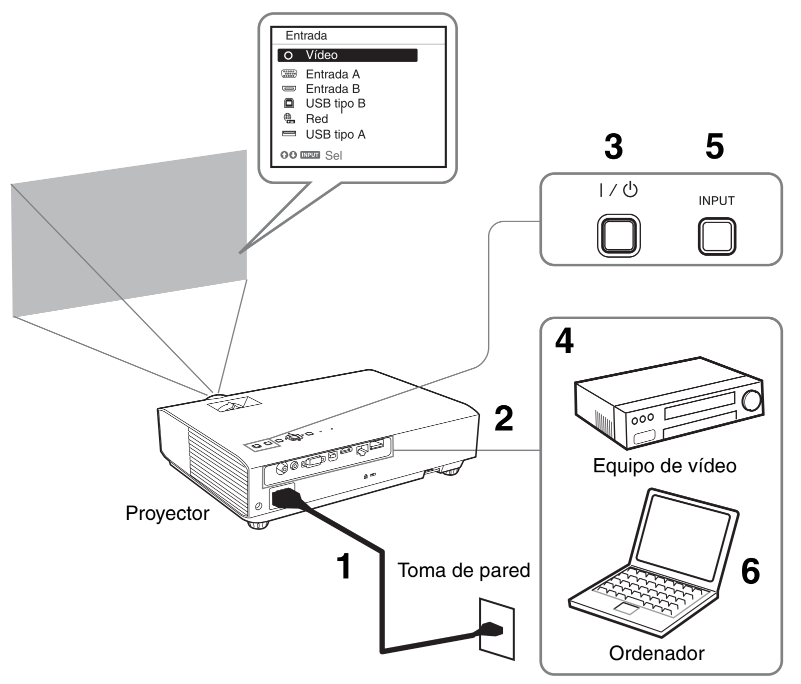
Conector USB (tipo A) ( )

Para conexión a un dispositivo de memoria USB (“Uso de USB Media Viewer” (página 45)).



Proyección de una imagen

El tamaño de una imagen proyectada depende de la distancia existente entre el proyector y la pantalla. Instale el proyector de modo que la imagen proyectada se ajuste al tamaño de la pantalla. Para obtener más información sobre las distancias de proyección y los tamaños de las imágenes proyectadas, consulte "Distancia de proyección" (página 62).



1 Conecte el cable de alimentación de CA a la toma de pared.

2 Conecte todos los equipos al proyector (página 8).

3 Pulse la tecla I/⏻ para encender la unidad.

4 Encienda el equipo conectado.

5 Seleccione la fuente de entrada.
Pulse la tecla INPUT del proyector para ver el menú de cambio de señal de entrada en la pantalla. Pulse la tecla INPUT varias veces o pulse la tecla ↑/↓ para seleccionar una imagen para proyectar.

6 Cuando proyecte una imagen de ordenador, cambie la configuración del ordenador para conmutar la salida hacia una pantalla externa.
El método de conmutación de la salida varía en función del tipo de ordenador.

(Ejemplo)

Fn + F7

Para proyectar archivos de imagen guardados en un dispositivo de memoria USB, consulte “USB Media Viewer” (página 45). Para reproducir vídeo y audio con una conexión USB, consulte “Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB” (página 43). Para usar la función de presentación en red, consulte “Función de presentación en red” (página 39).

7 Ajuste el enfoque, el tamaño y la posición de la imagen proyectada (página 13).

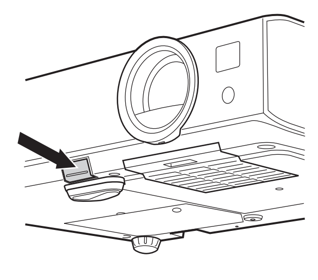
Ajuste de la imagen proyectada

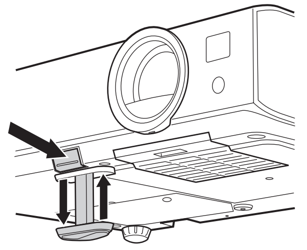
Enfoque	Tamaño (Zoom)	Posición
Anillo de enfoque	Anillo de zoom	Botón de ajuste de pie Pie delantero (ajustable) Pies traseros (ajustables)

Ajuste de la inclinación del proyector con el botón de ajuste de pie/pies traseros (ajustables)

Al cambiar la inclinación del proyector con el botón de ajuste de pie/pies traseros (ajustables), puede modificar la posición de la imagen proyectada.

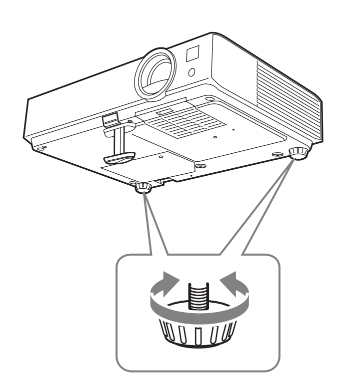
1 Pulse el botón de ajuste de pie y manténgalo presionado. Seguidamente, levante la parte frontal del proyector para ajustar el ángulo.





2 Cuando logre el ángulo deseado, suelte el botón ajustador de pie para bloquear la posición.

3 Ajuste el ángulo del proyector con precisión girando los pies traseros (ajustables).



Notas

- Tenga cuidado de no dejar caer el proyector sobre los dedos.
- No ejerza una presión excesiva sobre la parte superior del proyector con el pie delantero (ajustable) extendido.
- Cuando gire los pies traseros (ajustables) no los fuerce más allá de su posición máxima de ajuste. Si lo hace, podría romperlos.

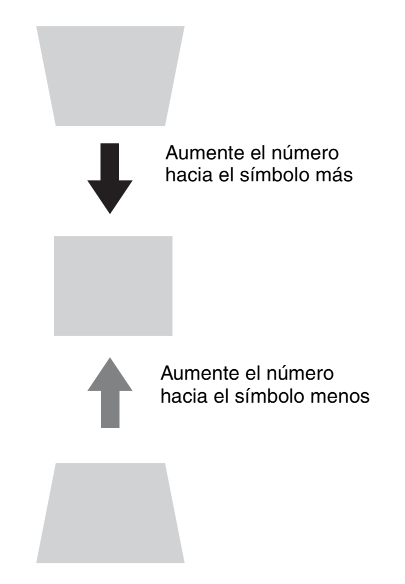
Cambio de la relación de aspecto de la imagen proyectada

Pulse la tecla ASPECT en el mando a distancia para cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada. También puede modificar la configuración en la opción Aspecto en el menú Pantalla (páginas 19, 21).

Corrección de la distorsión trapezoidal de la imagen proyectada (función Trapezoide)

Es posible que la función Trapezoide* no se ejecute automáticamente si la pantalla está inclinada. En este caso, deberá definirla manualmente.

1 Pulse la tecla KEYSTONE en el mando a distancia o seleccione Trapezoide V en el menú Instalación.
2 Ajuste el valor con las teclas ↑/↓/←/→. Cuanto mayor sea el valor, más estrecha será la parte superior de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el valor, más estrecha será la parte inferior.



Notas

Puesto que el ajuste Trapezoide es una corrección electrónica, es posible que la imagen se deteriore.

Visualización de un patrón

Puede visualizar un patrón para ajustar la imagen proyectada o un patrón de guía con la tecla PATTERN del mando a distancia. Pulse la tecla PATTERN de nuevo para restaurar la imagen anterior. Puede utilizar un patrón de guía como guía para escribir texto o dibujar líneas y formas en la pizarra sin necesidad de un ordenador.

Nota

No puede utilizar esta llave si se selecciona “USB tipo A”, “USB tipo B” o “Red” como entrada.

Ajusta automáticamente la Fase, el Pitch y el Desplazamiento de la imagen proyectada cuando se recibe una señal de un ordenador (APA (Alineación automática de píxeles))

Pulse la tecla APA en el mando a distancia. Púlsela de nuevo para cancelar el ajuste. También es posible ajustar la APA en el menú Pantalla (página 20). Si la función APA inteligente del menú Función está ajustada en “Sí”, la APA se ejecuta automáticamente cuando se recibe una señal (página 23).

Apagado de la alimentación

1 Pulse la tecla I/⏻ de la unidad principal o del mando a distancia.
El proyector inicia el proceso de apagado y se apaga. Si pulsa la tecla I/⏻ durante los 10 segundos que se visualiza el mensaje, se cancelará el proceso de apagado.

Nota

No apague el proyector inmediatamente después del encendido de la lámpara. De lo contrario, la lámpara podría estropearse (o no encenderse, etc.).

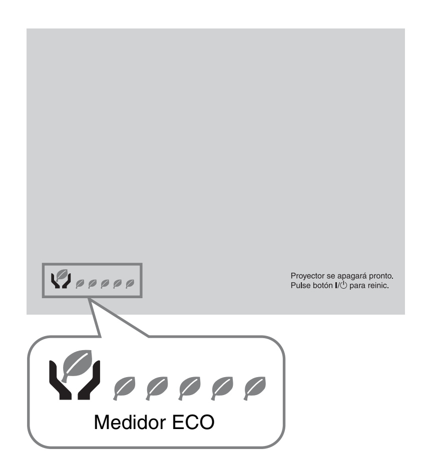
2 Desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared.

Para desactivar sin que aparezca el mensaje de confirmación

Mantenga pulsada la tecla I/⏻ en la unidad durante unos segundos (página 50).

Medidor ECO

Este medidor indica la eficacia actual de la función ECO del proyector. (Para obtener más información sobre la función ECO, consulte “Tecla ECO MODE” (página 6) y “ECO” (página 25).) Los iconos de hojas se visualizan cuando se apaga el proyector. El número de iconos mostrados varía en función de la cantidad de energía ahorrada gracias al uso de la función ECO.



Uso de un menú

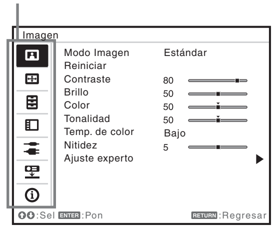
Nota

Las pantallas de menú que se utilizan en la siguiente explicación pueden variar en función del modelo que utilice.

1 Pulse la tecla MENU para visualizar el menú.

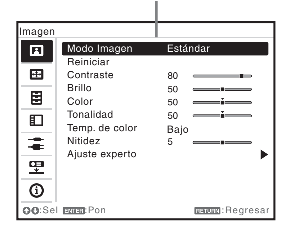
2 Seleccione el menú de configuración.
Utilice la tecla ↑/↓ para seleccionar el menú de configuración y, a continuación, pulse la tecla → o ENTER.

Menú de configuración



3 Seleccione el elemento de configuración.
Utilice la tecla ↑/↓ para seleccionar el menú de configuración y, a continuación, pulse la tecla → o ENTER.
Para volver a la pantalla de selección del menú de configuración, pulse la tecla ← o RETURN.

Elementos de configuración



4 Realice la configuración o el ajuste del elemento seleccionado.
El método de ajuste varía en función del elemento de configuración.
Si aparece la siguiente ventana del menú, seleccione el elemento en función de las operaciones descritas en el paso **3** y, seguidamente, pulse la tecla ENTER para registrar el ajuste.

Para volver a la pantalla de selección de los elementos de configuración, pulse la tecla ← o RETURN. Como ayuda para configurar o ajustar elementos, puede pulsar la tecla RESET para revertir los ajustes de un elemento a sus configuración de fábrica.

Uso de un menú desplegable

Pulse la tecla ↑/↓/←/→ para seleccionar un elemento.
El elemento seleccionado se aplica inmediatamente, excepto "Idioma", que se aplica tras pulsar la tecla ENTER.

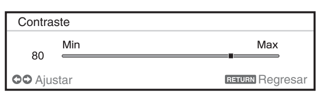


Uso del menú de configuración

Pulse la tecla ↑/↓ para seleccionar el elemento.
Un elemento seleccionado se aplica inmediatamente. Se restablecerá la pantalla anterior.

Uso del menú de ajuste

Para aumentar el valor, pulse la tecla ↑/→ y, para reducir el número, pulse la tecla ↓/←. Si pulsa la tecla ENTER, el elemento seleccionado se aplicará inmediatamente. Se restablecerá la pantalla anterior.



5 Pulse la tecla MENU para borrar el menú.
El menú desaparece automáticamente si no se lleva a cabo ninguna operación.

Menú Imagen

El menú Imagen se utiliza para ajustar la imagen de cada señal de entrada.

Elementos	Descripciones de los elementos
Modo Imagen	**Dinámico:** enfatiza el contraste para producir una imagen dinámica y viva. **Estándar:** proporciona una imagen natural y bien equilibrada. **Presentación**[*1]**:** proporciona una imagen brillante, indicada para presentaciones. **Pizarra:** proporciona una imagen adecuada para verse en una pizarra. **Juego:** proporciona una imagen adecuada para ver juegos. **Cine:** proporciona una imagen adecuada para ver películas.
Reiniciar[*2]	Reinicia la configuración de fábrica.
Contraste	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el contraste. Cuanto menor sea el valor, menor será el contraste.
Brillo	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el brillo de la imagen. Cuanto menor sea el valor, menor será el brillo de la imagen.
Color[*3 *4]	Cuanto mayor sea el valor, mayor será la intensidad. Cuanto menor sea el valor, menor será la intensidad.
Tonalidad[*3 *4 *5]	Cuanto mayor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más verdoso. Cuanto menor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más rojo.
Temp. de color[*6]	**Alto/Medio/Bajo:** cuanto mayor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más azulado. Cuanto menor sea el valor, la imagen adquirirá un tono más rojo.
Nitidez[*7]	Cuanto mayor sea el valor, mayor será la nitidez de la imagen. Cuanto menor sea el valor, menor será la nitidez de la imagen.
Ajuste experto	
Modo Gamma[*1 *8]	**Gráfico 1:** corrección gamma para mejorar el brillo de los medios tonos. Este ajuste está indicado para proyectar imágenes con muchos colores, como fotografías, en un entorno luminoso. **Gráfico 2:** corrección gamma para mejorar la reproducción de los medios tonos. Las imágenes con muchos colores, como las fotos, pueden reproducirse con tonos naturales. **Texto:** mejora el contraste entre el blanco y el negro. Indicado para imágenes con mucho contenido de texto.

Notas

*1: Esta opción está disponible cuando se recibe la señal de un ordenador.
*2: La configuración de Imagen vuelve a sus valores predeterminados de fábrica, salvo Modo Imagen.
*3: Esta opción está disponible cuando se recibe la señal de un vídeo.
*4: Cuando se envía la señal sin señal de sincronización de color, está opción no está disponible.
*5: En función del sistema de color, es posible que esta opción no esté disponible cuando se recibe una señal de televisión analógica.
*6: Si “Modo Imagen” está ajustado en un elemento distinto de “Presentación” o “Pizarra” está opción estará disponible.
*7: No disponible si “Entrada” está ajustado en “USB tipo A”.
*8: Si “Modo Imagen” está establecido en “Pizarra”, esta opción no está disponible.

Menú Pantalla

El menú Pantalla se utiliza para ajustar el tamaño, la posición y la relación de aspecto de la imagen proyectada para cada señal de entrada.

Elementos		Descripciones de los elementos
Aspecto*1		Permite cambiar la relación de aspecto de la imagen proyectada (página 21).
	VPL-DX147/DX127: cuando se recibe la señal del ordenador	**4:3:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. **16:9:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. **Completo 1:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada. **Normal:** muestra la imagen de la posición central de la imagen proyectada sin cambiar la resolución de la señal de entrada ni ampliar la imagen.
	VPL-DX147/DX127: cuando se recibe la señal de vídeo	**4:3:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. **16:9:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. **Zoom:** amplía el área central de la imagen proyectada.
	VPL-DW127: cuando se recibe la señal de ordenador	**4:3:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. **16:9:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. **Completo 1:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada. **Completo 2:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada cambiando la relación de aspecto de la señal de entrada. **Completo 3:** muestra la imagen de modo que se ajuste a la anchura o altura máxima, hasta 1280 × 720 píxeles, sin cambiar la relación de aspecto de la señal de entrada. **Normal:** muestra la imagen de la posición central de la imagen proyectada sin cambiar la resolución de la señal de entrada ni ampliar la imagen.
	VPL-DW127: cuando se recibe la señal de vídeo	**4:3:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 4:3. **16:9:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada con una relación de aspecto de 16:9. **Completo:** muestra la imagen de modo que se ajuste al tamaño máximo de imagen proyectada cambiando la relación de aspecto de la señal de entrada. **Zoom:** amplía el área central de la imagen proyectada.

Elementos	Descripciones de los elementos
Ajustar señal	Ajusta la imagen de una señal de ordenador. Utilice este elemento si el borde de la imagen se corta o si no se visualiza correctamente.
APA*2 *3	Ajusta automáticamente la imagen proyectada con mejor calidad al pulsar la tecla ENTER (página 6).
Fase*2	Ajusta la fase de punto de los píxeles de la pantalla y la señal de entrada. Establezca el valor en el que se vea más nítida.
Pitch*2 *5	Cuanto mayor sea el valor, más anchos serán los elementos horizontales de la imagen (pitch). Cuanto menor sea el valor, más estrechos serán los elementos horizontales de la imagen (pitch).
Desplazamiento*4	**H (Horizontal):** cuanto mayor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia la derecha en la pantalla. Cuanto menor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia la izquierda. **V (Vertical):** cuanto mayor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia arriba en la pantalla. Cuanto menor sea el valor, la imagen se proyectará más hacia abajo.

Notas

*1: • Tenga en cuenta que si se utiliza el proyector de forma comercial o para la exhibición pública, la modificación de la imagen original mediante el cambio del modo de aspecto puede constituir una infracción de los derechos de los autores o de los productores, que gozan de protección legal.
- En función de la señal de entrada, no es posible ajustar los elementos de configuración de la relación de aspecto u otros elementos de configuración en algunos casos, o bien es posible que la modificación del ajuste de la relación de aspecto no surja efecto.
- Es posible que una parte de la imagen se visualice en negro, en función del elemento de configuración.

*2: Disponible cuando una señal de ordenador se recibe desde el conector de entrada RGB (INPUT A).

*3: Si la imagen proyectada tiene una amplia zona negra a su alrededor, la función APA no funcionará correctamente y es posible que una parte de la imagen no se visualice en la pantalla. Asimismo, es posible que no se pueda obtener una imagen óptima en función del tipo de señal de entrada. En este caso, ajuste los elementos “Fase”, “Pitch” y “Desplazamiento” manualmente.

*4: Disponible cuando una señal de ordenador o de vídeo se recibe desde el conector de entrada RGB/YPBPR (INPUT A).

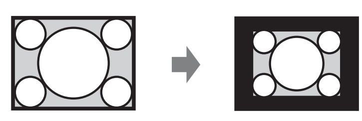
*5: Si se utiliza la función “APA” (página 20) o “APA inteligente” (página 23), el valor ajustado para “Pitch” recupera los parámetros de fábrica. Si desea continuar utilizando el valor ajustado, ajuste “APA inteligente” en “No”.

Aspecto

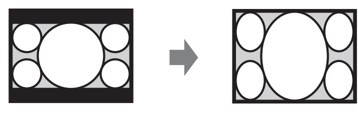
VPL-DX147/DX127

	Señal de entrada	Valor de configuración recomendado e imagen proyectada
Señal de ordenador	4:3	Completo 1*1
	16:9	Completo 1*1 *2
	16:10	Completo 1*1 *2
Señal de vídeo	4:3	4:3*3
	16:9	16:9*4

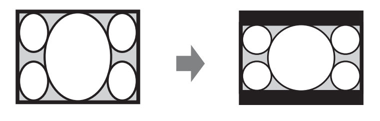
*1: Si selecciona “Normal”, la imagen se proyectará con la misma resolución que la señal de entrada sin cambiar la relación de aspecto de la imagen original.



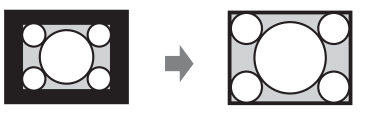
*2: Si selecciona “4:3”, la imagen se proyectará de manera que ocupe el tamaño de la imagen proyectada, sin tener en cuenta la relación de aspecto de la imagen.



*3: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen proyectada sea como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “16:9”.



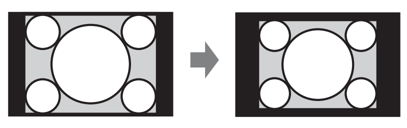
*4: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen proyectada sea como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “Zoom”.



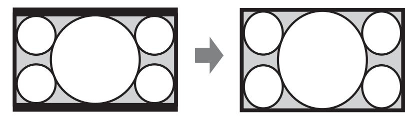
VPL-DW127

	Señal de entrada	Valor de configuración recomendado e imagen proyectada
Señal de ordenador	4:3	Completo 1*1 *2 *3
	16:9	Completo 1*1 *2 *3
	16:10	Completo 1*3
Señal de vídeo	4:3	4:3*4 *5
	16:9	16:9

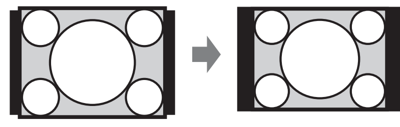
*1: Si selecciona “Normal”, la imagen se proyectará con la misma resolución que la señal de entrada sin cambiar la relación de aspecto de la imagen original.



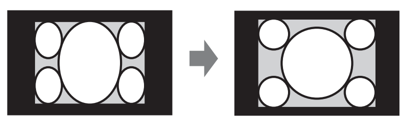
*2: Si selecciona “Completo 2”, la imagen se proyectará de manera que ocupe el tamaño de la imagen proyectada, sin tener en cuenta la relación de aspecto de la imagen.



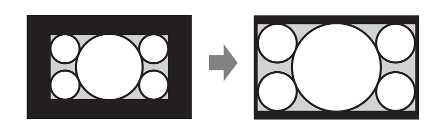
*3: Si ajusta la posición de la imagen proyectada con una imagen con relación de aspecto 16:9 y después cambia la fuente de entrada a una imagen 4:3, es posible que se oculte el borde superior e inferior de la imagen. En este caso, seleccione “Completo 3”.



*4: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen proyectada sea como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “16:9”.



*5: En función de la señal de entrada, es posible que la imagen se proyecte como se muestra en la siguiente ilustración. En este caso, seleccione “Zoom”.



Menú Función

El menú Función se utiliza para ajustar diversas funciones del proyector.

Elementos	Descripciones de los elementos
Volumen	Cuanto mayor sea el valor, mayor será el volumen de audio y cuanto menor sea, menor será el volumen de audio.
APA inteligente	**Sí/No:** si se ajusta en “Sí”, el APA funciona automáticamente cuando se recibe una señal.*1
Visualización CC	**No:** no aparece la función de captura cerrada. **CC1/CC2/CC3/CC4/Text1/Text2/Text3/Text4:** permiten seleccionar el servicio de captura cerrada (capturas o texto).
Reiniciar cont. lámp.	Cuando sustituya la lámpara, reiniciará el contador de la lámpara (página 54).
Imagen inicial	**Sí/No:** si se ajusta en “Sí”, la Imagen inicial se muestra en pantalla al encender el proyector.

Nota

*1: APA funciona cuando se recibe una señal de ordenador desde el conector de entrada RGB (INPUT A).

Menú Operación

El menú Operación se utiliza para configurar las operaciones mediante el uso del menú o del mando a distancia.

Elementos	Descripciones de los elementos
Idioma	Selecciona el idioma que se utiliza en el menú y en los mensajes.
Estado	**Sí:** todos los estados en pantalla están habilitados. **No:** desactiva las indicaciones en pantalla, salvo los menús, de advertencia y mensajes de la lista de mensajes.
Bloq. seguridad*1	**Sí/No:** esta función permite restringir el uso del proyector a los usuarios autorizados mediante una contraseña. El procedimiento de configuración para el bloqueo de seguridad es el siguiente: **1** Seleccione “Sí” y pulse ENTER para visualizar el menú de configuración. **2** Introduzca la contraseña con las teclas MENU, ↑/↓/←/→ y ENTER. (La contraseña predeterminada configurada es “ENTER, ENTER, ENTER, ENTER”.) **3** Introduzca la contraseña con las teclas MENU, ↑/↓/←/→ y ENTER. **4** Vuelva a introducir la contraseña para confirmarla. Introduzca la contraseña cuando encienda el proyector después de desconectar y volver a conectar el cable de alimentación de ca. Cuando esté ajustado en “No”, podrá cancelar el bloqueo de seguridad. Se le solicitará que introduzca la contraseña de nuevo. Si no consigue introducir la contraseña correcta después de tres intentos consecutivos, no podrá utilizar el proyector. En este caso, pulse la tecla I/⏻ para acceder al modo Espera y, a continuación, vuelva a encender la alimentación.
Blq.tec.control	**Sí/No:** cuando está ajustado en “Sí”, bloquea todas las teclas del panel de control del proyector. En cualquier caso, puede realizar lo siguiente cuando esté ajustado en “Sí”: • Mantenga pulsada la tecla I/⏻ durante aproximadamente 10 segundos mientras se encuentra en el modo Espera. → El proyector se enciende. • Mantenga pulsada la tecla MENU durante aproximadamente 10 segundos mientras se encuentra encendido. → “Blq.tec.control” está ajustado en “No” y permite que todas las teclas funcionen en el proyector.

Nota

*1: No podrá utilizar el proyector si olvida la contraseña. Si llama a personal especializado de Sony porque ha olvidado la contraseña, deberá estar en condiciones de proporcionar el número de serie del proyector y demostrar su identidad. (Este proceso puede ser diferente en otros países o regiones.) Una vez confirmada su identidad, le proporcionaremos la contraseña.

Menú Conexión/Alimentación

El menú Conexión/Alimentación se utiliza para configurar las conexiones y la alimentación.

Elementos		Descripciones de los elementos
Conf. LAN		
	Conf. Dirección IP*9	**Auto (DHCP):** la dirección IP se asigna automáticamente desde un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. **Manual:** permite especificar manualmente la dirección IP.
Conf. WLAN*10		
	Conex. WLAN*8	**Sí/No:** activa y desactiva la salida inalámbrica del módulo LAN inalámbrico USB (suministrado) con los valores Sí/No.
	Red WLAN*13	**Punto acc. (Auto.)/Punto acc. (Man.)/Cliente*11:** cambio de los modos de WLAN.*12
Sel. señ. ent. A*1		**Automático/Ordenador/Vídeo GBR/Componente:** si está ajustado en “Automático”, selecciona el tipo de entrada de señal de vídeo automáticamente cuando se selecciona “Entrada A”.
ECO		
	Modo Lámpara	**Alto/Estándar/Bajo/Automático*5 *7:** cuando se ajusta en “Alto”, la imagen se vuelve más brillante y el consumo de energía es mayor. Cuando se ajusta en “Bajo”, el consumo de energía se reduce al mínimo; no obstante, la imagen será más oscura. Cuando se ajusta en “Automático”, el brillo se ajusta automáticamente en función del contenido de la imagen. Las imágenes oscuras se proyectan con el brillo ajustado para lograr ahorro de energía. Las imágenes brillantes se proyectan con luminosidad, sin ajustar el brillo.
	Ahorro ener. Auto	
	Sin entrada	**Apagado lámp.:** la lámpara se apaga automáticamente y el consumo de energía se reduce si no se detecta ninguna señal de entrada transcurridos 10 minutos. La lámpara se ilumina de nuevo cuando se introduce una señal o se pulsa cualquier tecla. En Apagado lámp., el indicador ON/STANDBY se ilumina en naranja. (página 49) **Espera*2:** si no se recibe ninguna señal de entrada en 10 minutos, la alimentación se apaga automáticamente y la unidad entra en modo Espera. **No:** permite desactivar Sin entrada.
	Con señal estática	**Aten. lámpara*4 *5 *7:** si una imagen no cambia en unos 10 segundos, la salida de la lámpara se reduce gradualmente (aproximadamente entre el 10% y el 15%*3) desde el ajuste configurado en el Modo Lámpara. De forma automática, la lámpara se oscurece hasta aproximadamente el 30% de su salida en función del tiempo seleccionado (tiempo sin que cambie la señal de entrada) “**5**”, “**10**”, “**15**”, “**20**” minutos o “**Demo.**”. Mientras se atenúa la lámpara, aparece el mensaje “Aten. lámpara”. Si selecciona “Demo.”, la imagen empezará a oscurecerse unos 40 segundos después. Si se detecta cualquier cambio en la señal o se lleva a cabo cualquier operación (desde el mando a distancia o desde el panel de control) se restaurará el brillo normal. **No:** permite desactivar Con señal estática.

Elementos	Descripciones de los elementos
Modo Espera*6	**Estándar/Bajo:** si se ajusta en “Bajo”, se reduce el consumo de energía en modo Espera.
Encend. Directo	**Sí/No:** si se ajusta en “Sí”, podrá encender la alimentación sin acceder al modo Espera cuando el cable de alimentación de ca esté conectado a una toma de pared. Con el proyector apagado, también puede desenchufar el cable de alimentación de ca sin ir al modo Espera, independientemente de ajuste de Encend. Directo.

Notas

*1: Es posible que este ajuste no sea el óptimo en función de la señal de entrada. En ese caso, configure manualmente según el equipo conectado.

*2: Seleccione “No” para evitar que se active el modo de espera cuando no se recibe ninguna señal de entrada.

*3: Varía en función del ajuste de “Modo Lámpara”.

*4: Como la lámpara se atenúa gradualmente, tal vez ni note el cambio en el brillo. De hecho, lo más probable es que note que la lámpara se ha atenuado cuando vuelva a restaurarse el brillo normal si se detecta un cambio en la señal de entrada.

*5: Este modo no funciona durante aproximadamente tres minutos tras la iluminación de la lámpara. Es posible que no se detecten cambios de señal en función de la imagen de entrada. La lámpara puede iluminarse a intervalos con mayor intensidad si sigue usando el proyector durante la atenuación de la lámpara. No obstante, no se trata de una avería. Si Sin entrada está ajustado, tiene prioridad.

*6: Si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”, no será posible utilizar la red ni la función de control de red mientras el proyector esté en modo de espera.

*7: No funciona si se selecciona “USB tipo A”, “USB tipo B” o “Red” como entrada. En este caso, se convierte en equivalente a “Estándar”.

*8: Los cambios pueden tardar un poco en reflejarse en la configuración WLAN.

*9: Si quiere especificar una dirección IP manualmente: seleccione el botón “Manual” y, a continuación, el botón “Aplicar”, después pulse la tecla ENTER. Ahora puede introducir la dirección IP.

*10: Si envía imágenes o archivos desde una tableta/smartphone para visualizarlas (página 42), puede utilizar el Módulo LAN inalámbrica USB IFU-WLM3 (suministrado) como punto de acceso inalámbrico.

*11: Los ajustes predeterminados de fábrica de “Punto acc. (Man.)” son:
SSID: VPL + dirección MAC de la LAN
Método seguridad: WEP(64bit)
Contraseña: sony1
Para cambiar la configuración de “Punto acc. (Man.)”, utilice un navegador web.
Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 33).
Si está seleccionado “Punto acc. (Man.)” y utiliza la función de presentación en red (página 39), seleccione “Manual Connect” para conectarse a la red.

*12: Para modificar los ajustes de “Cliente”, utilice el navegador web. Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 33).

*13: Si el proyector no puede conectarse de forma inalámbrica, haga clic en [Apply] una vez para asegurarse de que se establece la conexión. Para obtener más información, consulte “Configuración de la red WLAN del proyector” (página 33).

Menú Instalación

El menú Instalación se utiliza para instalar el proyector.

Elementos	Descripciones de los elementos
Inversión imagen	**HV/H/V/No:** invierte la imagen proyectada en dirección horizontal o vertical en función del método de instalación.
Posición instalación	**Boca arriba/Boca abajo/Vínc. a Inver imag:** cambie el ajuste de ventilación para que se adapte a la posición de instalación. Cuando está ajustado en “Vínc. a Inver imag”, el ajuste de ventilación cambia según el ajuste de “Inversión imagen”. El uso prolongado de un ajuste incorrecto podría afectar a la fiabilidad del componente.
Modo gran altitud*1	**Sí/No:** ajústelo en “Sí” cuando utilice el proyector a altitudes de 1.500 m o superiores. El uso prolongado de un ajuste incorrecto podría afectar a la fiabilidad del componente.
Trapezoide V*2	**Automático/Manual*2:** cuanto mayor sea el valor, más estrecha será la parte superior de la imagen proyectada. Cuanto menor sea el valor, más estrecha será la parte inferior.

Notas

*1: Cuando el “Modo gran altitud” se ajusta en “Sí”, la velocidad del ventilador aumenta y el ruido procedente del ventilador se vuelve ligeramente más alto.

*2: Puesto que el ajuste Trapezoide es una corrección electrónica, es posible que la imagen se deteriore.

ⓘ Menú Información

El menú Información se utiliza para verificar el estado del proyecto (por ejemplo, el tiempo total de uso de la lámpara).

Elementos	Descripciones de los elementos
Nombre de modelo	Muestra el nombre del modelo.
Nº de Serie	Muestra el número de serie.
fH/fV*1	Muestra la frecuencia horizontal/vertical de la señal de entrada actual.
Tipo de señal	Muestra el tipo de señal de entrada actual.
Contador lámpara	Indica el tiempo total de uso de una lámpara.

Nota

*1: Es posible que estos elementos no se visualicen en función de la señal de entrada.

Uso de las funciones de red

La conexión a la red le permite utilizar las siguientes funciones:
- Comprobación del estado actual del proyector a través de un navegador web.
- Control a distancia del proyector a través de un navegador web.
- Recepción del informe de correo electrónico para el proyector.
- Realización de la configuración de red para el proyector.
- Visualización de mensajes en la imagen proyectada utilizando una aplicación.
- Admite supervisión de la red, protocolo de control (Advertisement, PJ Talk, PJ Link, AMX DDDP [Dynamic Device Discovery Protocol] y Crestron RoomView).

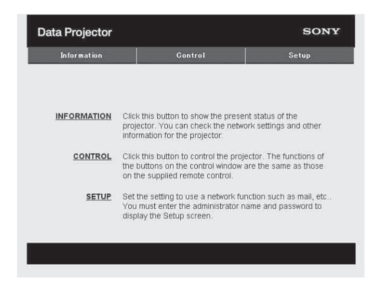
Notas
- Al conectar este proyector a una red, póngase en contacto con el administrador de la red. La red debe estar protegida.
- Los contenidos comunicados a través de una LAN inalámbrica pueden interceptarse a causa del uso de ondas de radio. Para proteger los contenidos transmitidos, utilice las medidas de seguridad más adecuadas en función del entorno de conexión (página 25).
- Al utilizar este proyector conectado a la red, acceda a la ventana de control desde un navegador web y modifique la limitación de acceso de los valores predeterminados de fábrica (página 24). Se recomienda cambiar la contraseña periódicamente.
- Cuando haya terminado con la configuración desde el navegador web, ciérrelo para salir de la sesión.
- Las pantallas de menú que se utilizan en la siguiente explicación pueden variar en función del modelo que utilice.
- Los navegadores web admitidos son Internet Explorer 6/7/8/9/10.
- Únicamente se admite el inglés como idioma.
- Si el navegador de su ordenador está establecido en [Usar servidor proxy] cuando accede al proyector desde su ordenador, haga clic en la marca de verificación para establecer el acceso sin utilizar un servidor proxy.
- Para visualizar mensajes, es necesaria la aplicación Projector Station for Network Control (versión 1.1 o posterior). Para descargar u obtener información detallada sobre Projector Station for Network Control, visite la siguiente URL.
  http://pro.sony.com/bbsc/ssr/cat-projectors/resource.downloads
  Póngase en contacto con su distribuidor Sony local para obtener información detallada sobre Projector Station for Network Control.

Visualización de la ventana de control del proyector con un navegador web

1. Conecte el cable LAN (página 9).
2. Ajuste la configuración de red del proyector mediante “Conf. LAN” en el menú Conexión/Alimentación (página 25).
3. Inicie un navegador web en el ordenador, introduzca la siguiente dirección en el campo de dirección y, a continuación, pulse la tecla Intro del ordenador.
   http://xxx.xxx.xxx.xxx
   (xxx.xxx.xxx.xxx: dirección IP del proyector)
   Puede confirmar la dirección IP del proyector en “Conf. LAN”, en el menú Conexión/Alimentación (página 25).



En el navegador web aparecerá la siguiente ventana:

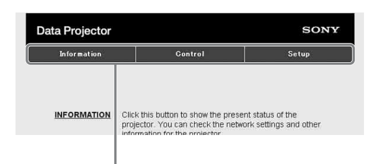


Cuando haya realizado la configuración de la red, solamente podrá abrir la ventana de control si lleva a cabo el paso **3** de este procedimiento.

Utilización de la ventana de control

Cambio de página

Haga clic en uno de los botones de cambio de página para visualizar la página de configuración que desee.



Botones de cambio de página

Configuración de la limitación de acceso

Puede limitar el acceso de un usuario a cualquier página en particular.

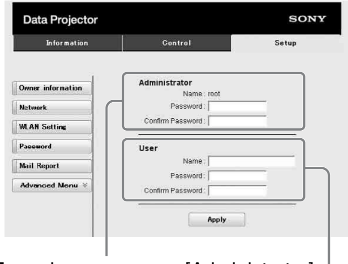
Administrator: acceso permitido a todas las páginas

User: acceso permitido a todas las páginas, excepto a la página Setup

Ajuste la limitación de acceso en [Password] en la página Setup.

Cuando acceda a la página Setup por primera vez, introduzca “root” en el recuadro Name y escriba “Projector” en el recuadro Password de Usuario.

El recuadro Name de Administrator está ajustado de forma predeterminada en “root”.



Zona de acceso para [Administrator]

Zona de acceso para [User]

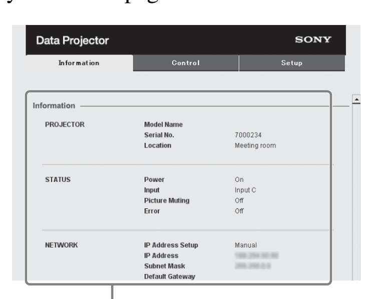
Cuando cambie la contraseña, introduzca una contraseña nueva después de borrar la contraseña (*****) establecida.

Notas

- Por motivos de seguridad, recomendamos encarecidamente que modifique su contraseña.
- Si olvida la contraseña, consulte con personal especializado de Sony.

Confirmación de la información relacionada con el proyector

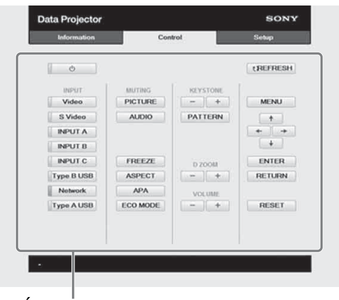
Puede confirmar la configuración actual del proyector en la página Information.



Área de información

Control del proyector desde un ordenador

Puede controlar el proyector desde el ordenador en la página Control.



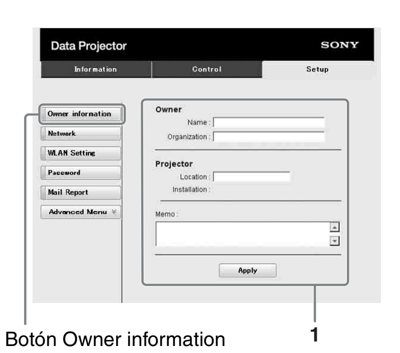
Área de operaciones

Las funciones de los botones del área de operaciones son las mismas que las de los botones del mando a distancia.

Uso de la función de informe de correo electrónico

Ajuste la función de informe de correo electrónico en la página Setup.
Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

1 Haga clic en [Owner information] para introducir la información del propietario grabada en el informe de correo electrónico.



Botón Owner information 1

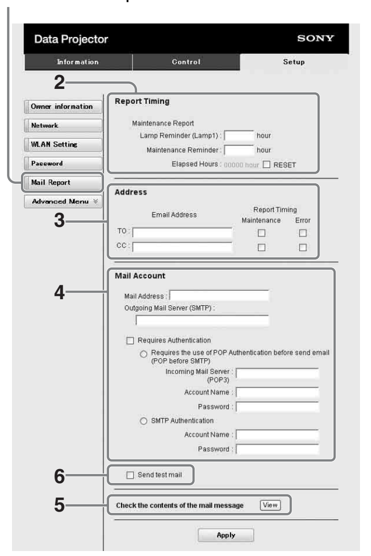
2 Ajuste cuándo debe enviarse el informe de correo electrónico.

Haga clic en [Mail Report] para abrir la página Mail Report.

Lamp Reminder (Lamp1): defina cuándo quiere recibir un informe por correo electrónico en caso de necesidad de sustitución de la lámpara. Para restablecer Lamp Reminder, ejecute “Lamp Timer Reset” en el proyector (página 23).

Maintenance Reminder: defina cuándo quiere recibir un informe por correo electrónico en caso de necesidad de mantenimiento. Para restablecer Maintenance Reminder, marque la casilla de verificación RESET y, a continuación, haga clic en [Apply].

Botón Mail Report



3 Introduzca la dirección de correo electrónico de salida en el cuadro Email Address y, a continuación, marque la casilla Report Timing del informe de correo electrónico para enviarlo.

4 Establezca la cuenta de correo para el envío de informes de correo electrónico.

Mail Address: introduzca la dirección de correo electrónico.

Outgoing Mail Server (SMTP): introduzca la dirección del servidor de correo de salida (SMTP).

Required Authentication: marque esta casilla de verificación si se requiere autentificación para enviar un mensaje de correo electrónico.

Requires the use of POP Authentication before sending email (POP before SMTP): marque esta casilla de verificación para disponer que se realice la autentificación POP antes de enviar el mensaje de correo electrónico.

Incoming Mail Server (POP3): introduzca la dirección del servidor de correo entrante (POP3) que se va a utilizar con la autenticación POP.

Account Name: escriba el nombre de la cuenta de correo.

Password: introduzca la contraseña.

SMTP Authentication: marque esta casilla de verificación para disponer que se realice la autentificación SMTP antes de enviar el mensaje de correo electrónico.

Account Name: escriba el nombre de la cuenta de correo.

Password: introduzca la contraseña.

5 Confirme los contenidos del informe de correo electrónico.

Cuando se hace clic en [View], los contenidos del informe de correo electrónico se muestran en la pantalla.

6 Envíe el correo de prueba.

Marque la casilla de verificación Send test mail y, a continuación, haga clic en [Apply] para enviar su mensaje de correo de prueba a la dirección de correo electrónico que estableció.

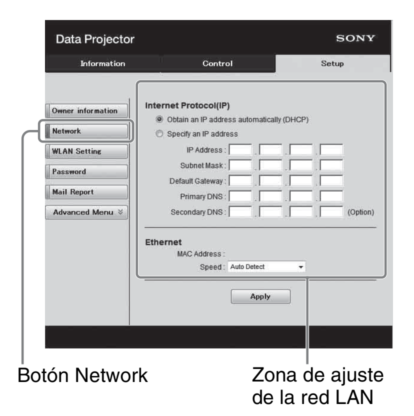
Notas

- La función de informe por correo electrónico no funcionará si la red usa bloqueo saliente del puerto 25, lo que impide el acceso al servidor SMTP.
- No se pueden utilizar los siguientes caracteres para introducir caracteres en el cuadro de texto: “ ' ”, “ “ ”, “ \ ”, “ & ”, “ < ”, “ > ”

Configuración de la red LAN del proyector

Configure la función de la red LAN en la página Setup.
Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

1 Haga clic en [Network] para abrir la página Network.



2 Configure los valores del protocolo de Internet.

Obtain an IP address automatically: proporciona automáticamente los ajustes de red a través de un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. La dirección IP, la máscara de subred, la puerta de enlace predeterminada, la DNS primaria y la DNS secundaria se ajustan a los valores proporcionados por el servidor DHCP.

Specify an IP address: ajuste manual de la configuración de red.

-IP Address: introduzca la dirección IP del proyector.

-Subnet Mask: introduzca la máscara de subred del proyector.

-Default Gateway: introduzca la puerta de enlace predeterminada del proyector.
-Primary DNS: introduzca el servidor de la DNS primaria del proyector.
-Secondary DNS: introduzca el servidor de la DNS secundaria del proyector.

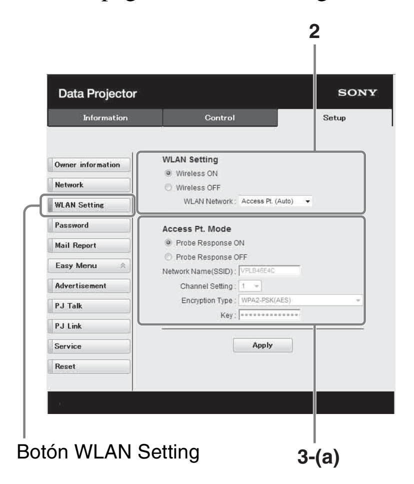
3 Configure los valores de Ethernet.

MAC Address: introduzca la dirección MAC del proyector.
Speed: seleccione la velocidad de red del proyector.

Configuración de la red WLAN del proyector

Configure la función de la red WLAN en la página Setup.
Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

1 Haga clic en [WLAN Setting] para abrir la página WLAN Setting.



2 Active o desactive la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.

Wireless ON: activa la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.
Wireless OFF: desactiva la emisión de ondas de radio del módulo LAN inalámbrico USB.

WLAN Network: permite ajustar los modos del módulo LAN inalámbrico USB.

Elementos	Descripciones
Access Pt. (Auto)	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso y ajusta automáticamente las opciones de WLAN.
Access Pt. (Manual)	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso. Configure los valores de WLAN manualmente.
Client	Activa el módulo LAN inalámbrico USB como cliente.

3 **(a) Introduzca los valores de Access Pt. Mode.**

Si se activa el módulo LAN inalámbrico USB como punto de acceso, configure los valores del punto de acceso.

Probe Response ON: responde a la orden de la sonda del cliente.
Probe Response OFF: no responde a la orden de la sonda del cliente.
Network Name (SSID): muestra el SSID del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”.
Introduzca el SSID del punto de acceso si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.
Channel Setting: muestra el canal del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”.
Seleccione el canal del punto de acceso si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.
Encryption Type: muestra el método de seguridad del punto de acceso si “WLAN Network” está ajustado en “Access Pt. (Auto)”.
Seleccione el método de seguridad del punto de acceso en la siguiente lista si se ha seleccionado “Access Pt.(Manual)”.



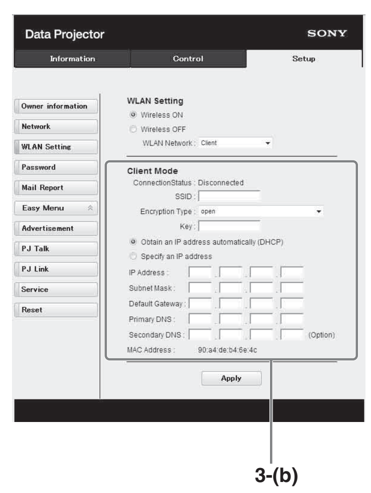
Tipo de cifrado	Descripciones
Open	Define el método de seguridad del punto de acceso en autenticación de sistema abierto.
WEP 64bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (64bit).
WEP 128bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Define el método de seguridad del punto de acceso en MIX. (Corresponde a los métodos de seguridad WPA-PSK (TKIP/AES) y WPA2-PSK (AES)).
WPA2-PSK(AES)	Define el método de seguridad del punto de acceso en WPA2-PSK (AES).

Key: introduzca la contraseña del método de seguridad del punto de acceso de conformidad con el tipo de cifrado seleccionado, tal y como se describe a continuación:

Tipo de cifrado	Password
Open	No es posible introducir la contraseña.
WEP 64bit	Seleccione una contraseña de 5 caracteres ASCII.
WEP 128bit	Seleccione una contraseña de 13 caracteres ASCII.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) o WPA2-PSK (AES)	Seleccione una contraseña de 8-63 caracteres ASCII.

(b) Introduzca los valores de Client Mode.

Si se activa el módulo LAN inalámbrico USB como cliente, configure los valores del cliente (los valores del punto de acceso al que intentará conectarse el proyector).



Connection Status: muestra el estado de conexión entre el punto de acceso y el proyector.

ESSID: introduzca el ESSID del punto de acceso al que intentará conectarse el proyector.

Encryption Type: seleccione el método de seguridad del punto de acceso al que intenta conectarse el proyector a partir de la siguiente lista.

Tipo de cifrado	Descripciones
Open	Define el método de seguridad del punto de acceso en autenticación de sistema abierto.
WEP 64bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (64bit).
WEP 128bit	Define el método de seguridad del punto de acceso en WEP (128bit).
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES))	Define el método de seguridad del punto de acceso en MIX. (Corresponde a los métodos de seguridad WPA-PSK (TKIP/AES) y WPA2-PSK (AES)).
WPA2-PSK (AES)	Define el método de seguridad del punto de acceso en WPA2-PSK (AES).

Key: introduzca la contraseña del método de seguridad del punto de acceso de conformidad con el tipo de cifrado seleccionado, tal y como se describe a continuación:

Tipo de cifrado	Descripciones
Open	No es posible introducir la contraseña.
WEP 64bit	Seleccione una contraseña de 5 caracteres ASCII.
WEP 128bit	Seleccione una contraseña de 13 caracteres ASCII.
MIX (WPA-PSK/WPA2-PSK (TKIP/AES)) o WPA2-PSK (AES)	Seleccione una contraseña de 8-63 caracteres ASCII.

Obtain an IP address automatically: proporciona automáticamente los ajustes de red a través de un servidor DHCP como, por ejemplo, un router. La dirección IP, la máscara de subred, la puerta de enlace predeterminada, la DNS primaria y la DNS secundaria se ajustan a los valores proporcionados por el servidor DHCP.

Specify an IP address: ajuste manual de la configuración de red.

-IP Address: introduzca la dirección IP del proyector.

-Subnet Mask: introduzca la máscara de subred del proyector.

-Default Gateway: introduzca la puerta de enlace predeterminada del proyector.

-Primary DNS: introduzca el servidor de la DNS primaria del proyector.

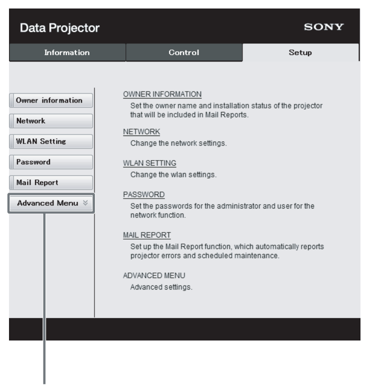
-Secondary DNS: introduzca el servidor de la DNS secundaria del proyector.

MAC Address: muestra la dirección MAC del módulo LAN inalámbrico USB.

Configuración de etiquetas personalizadas para los conectores de entrada del proyector

- Modifique los nombres de las etiquetas correspondientes a los conectores de entrada que aparecerán en la pantalla proyectada en la página Setup. Los nombres introducidos para las etiquetas solo se aplicarán si hace clic en [Apply].

1 Haga clic en [Advanced Menu] para abrir la página Setup.



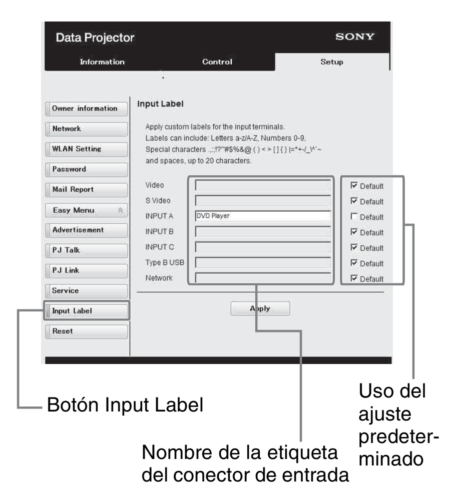
Botón Advanced Menu

2 Haga clic en [Input Label] y abra la ventana de configuración de Input Label.

Desmarque la casilla de la etiqueta que desea modificar e introduzca el nuevo nombre de la etiqueta. Puede usar 20 caracteres de la siguiente lista.

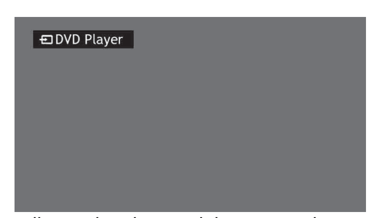
Letras: de la "a" a la "z" y de la "A" a la "Z"
Números: del "0" al "9"
Caracteres: ".", ",", ":", ";", "!", "?", """, """", "#", "$", "%", "&", "@", "(", ")", "<", ">", "[", "]", "{", "}", "|", "=", "*", "+", "-", "/", "_", "\", "^", "`", "~", espacio

Red



3 **Haga clic en el botón [Apply] para aplicar los nombres introducidos para las etiquetas.**

El nombre de la etiqueta aparecerá en la pantalla al cambiar la entrada del proyector.

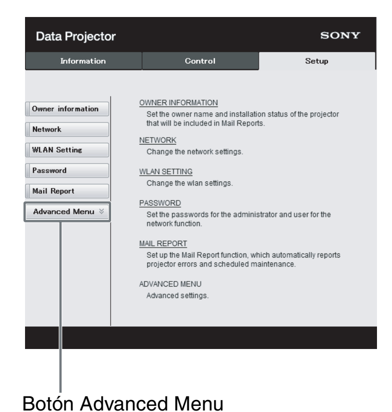


Pantalla con la etiqueta del conector de entrada

Configuración del protocolo de control del proyector

En la página Setup puede modificar los ajustes del protocolo de control. Los valores introducidos no se aplicarán si no hace clic en [Apply].

1 Haga clic en [Advanced Menu] para mostrar los botones de otros ajustes.



2 **(a) Ajuste Advertisement.**



Start Advertisement Service:
active o desactive Advertisement. Las opciones de Advertisement solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.

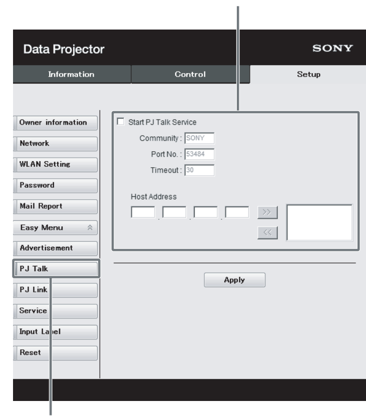
-Community:
introduzca el nombre de comunidad de Advertisement y PJ Talk. Si se modifica el nombre de comunidad de Advertisement, el nombre de comunidad de PJ Talk también cambiará. Solo es posible introducir cuatro caracteres alfanuméricos. El valor predeterminado de fábrica es "SONY". Recomendamos modificar el nombre de comunidad proporcionado de fábrica, para evitar que otros ordenadores puedan acceder al proyector.

-Port No.:
introduzca el puerto de transmisión de Advertisement. El valor predeterminado de fábrica es "53862".

-Interval:
introduzca el intervalo de transmisión (minutos) de Advertisement. El valor predeterminado de fábrica es "30".

-Broadcast Address:
introduzca el destino de los datos a través de Advertisement. Si no se introduce ningún valor, los datos se emitirán en la misma subred.

(b) Ajuste PJ Talk.



Start PJ Talk Service:
active o desactive PJ Talk. Las opciones de PJ Talk solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.

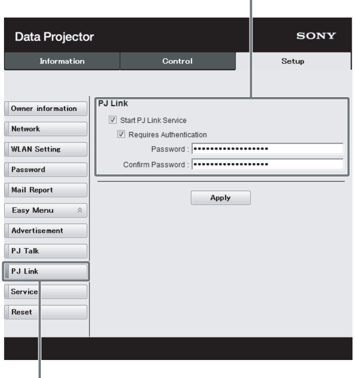
-Community:
introduzca el nombre de comunidad para Advertisement y PJ Talk. Si se modifica el nombre de comunidad de PJ Talk, el nombre de comunidad de Advertisement también cambiará. Solo es posible introducir cuatro caracteres alfanuméricos. El valor predeterminado de fábrica es "SONY". Recomendamos modificar el nombre de comunidad proporcionado de fábrica, para evitar que otros ordenadores puedan acceder al proyector.

-Port No.:
introduzca el puerto del servidor de PJ Talk. El valor predeterminado de fábrica es "53484".

-Timeout:
introduzca el tiempo (minutos) que debe transcurrir para que se interrumpa la comunicación PJ Talk en caso de desconexión. El valor predeterminado de fábrica es "30".

-Host Address:
introduzca la dirección IP que el servidor de PJ Talk puede recibir. Si no se introduce ninguna dirección IP, se permitirá la recepción de órdenes desde cualquier dirección IP. Cuando se introduzca una dirección IP, solo se permitirá el acceso de la dirección IP introducida. Por motivos de seguridad, se recomienda introducir una dirección IP para limitar los accesos.

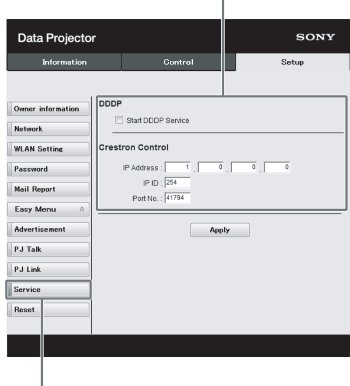
(c) Ajuste PJ Link.



Red

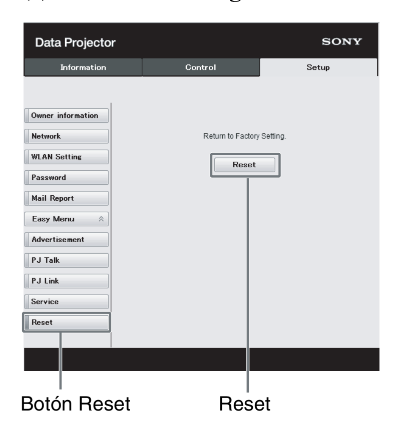
Start PJ Link Service:
active o desactive PJ Link. Las opciones de PJ Link solo están activadas si esta función está activada. En la configuración de fábrica, la función está desactivada.
-Requires Authentication:
active o desactive la autenticación de PJ Link.
-Password:
introduzca la contraseña de autenticación de PJ Link. Para saber la contraseña predeterminada de fábrica, consulte las especificaciones de PJ Link.

(d) Ajuste el servicio del sistema.



Start DDDP Service:
active o desactive DDDP. Para obtener más información, consulte las especificaciones de DDDP en la documentación de AMX Corporation. En la configuración de fábrica, esta función está desactivada.
Crestron Control:
para obtener más información, consulte las especificaciones de los catálogos de productos, etc. de Crestron Corporation.
-IP Address:
introduzca el servidor del sistema Crestron.
-IP ID:
introduzca el ID de la IP para el protocolo CIP.
-Port No.:
introduzca el número de puerto del servidor del protocolo CIP.

(e) Reinicie la configuración de red.



Reset:
restablezca todos los ajustes del navegador web a los valores predeterminados de fábrica.

Uso de la función de presentación en red

La función de presentación en red permite hacer lo siguiente:
- Conectar un máximo de ocho ordenadores al proyector.
- Proyectar imágenes desde un máximo de cuatro ordenadores al mismo tiempo.
- Si conecta un módulo LAN inalámbrico USB (no suministrado) al proyector como punto de acceso, podrá conectar el proyector con hasta siete ordenadores a la vez.

La función de presentación en red requiere tener instalado Projector Station for Network Presentation (CD-ROM suministrado). Para obtener más información sobre actualizaciones de Projector Station for Network Presentation, visite el sitio web de Sony:
https://www.servicesplus.sel.sony.com/
Los requisitos del sistema para usar la aplicación son los siguientes.

Sistema operativo

Windows XP: Home/Professional (recomendado)
Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise
Windows 7: Home Premium/Professional (recomendado)/Ultimate/Enterprise
Windows 8
Mac OS X: 10.6.x/10.7.x/10.8.x

CPU

Pentium4 2,8 GHz o superior

Notas

- Para instalar la aplicación es preciso tener derechos de administrador.
- Si no tiene derechos de administrador, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- Si hay instalado software de seguridad o un firewall, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- En función del tipo de adaptador de red, es posible que la aplicación no se ejecute correctamente.
- Las imágenes del reproductor de vídeo (Media Player, etc.) tal vez no se proyecten correctamente.

Instalación de Projector Station for Network Presentation

1 Cierre todas las aplicaciones abiertas.

2 Inserte el CD-ROM suministrado en la unidad de CD-ROM del ordenador.

3 Abra el CD-ROM.
Para Windows:
Haga doble clic en el archivo .exe. Cuando aparezca el mensaje “User Account Control”, haga clic en “Allow” o en “Yes”.
Para Mac:
Haga doble clic en el the .pkg file.

4 Siga las instrucciones en pantalla para instalar el software.

Inicio de Projector Station for Network Presentation

1 Conecte el proyector a una red.
Si realiza la conexión con cable, conecte el proyector con un cable LAN y, a continuación, realice los ajustes de red. Para obtener más información, consulte “Conf. LAN” (página 25) o “Configuración de la red LAN del proyector” (página 32).
En el caso de conexiones inalámbricas, consulte los apartados “Conector LAN” (página 9) o “Conector USB (tipo A)

(•⭠)" (página 9). Consulte también "Conf. WLAN" (página 25).

2 Encienda el proyector.

Seleccione "Red" como fuente de entrada (página 12).

3 Abra Projector Station for Network Presentation.

Para Windows:
Seleccione [Start]-[All Programs]-[Projector Station for Network Presentation] en el ordenador.
Para Mac:
Haga doble clic en [Projector Station for Network Presentation] en la carpeta Applications.

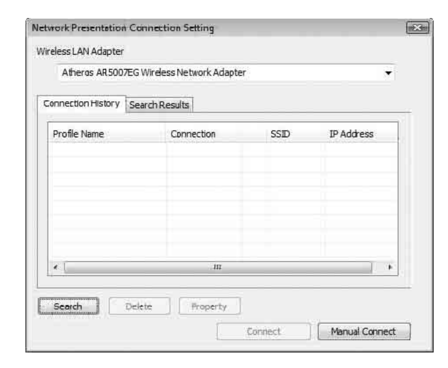
Proyección de una imagen

Una vez iniciado Projector Station for Network Presentation, aparecerá la ventana de configuración de conexión.

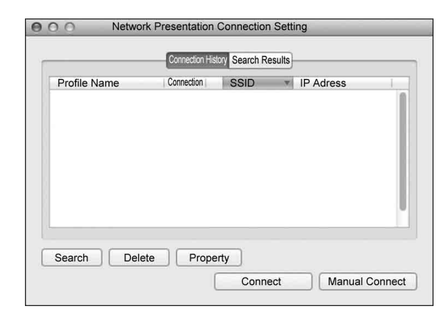
1 Encuentre los proyectores conectados a la red.

Haga clic en "Search" en la ventana de configuración de conexión para buscar proyectores.

Para Windows:



Para Mac:



Notas

- El aspecto de la aplicación en la pantalla está sujeto a cambio sin previo aviso.
- Al conectar un proyector a una red con conexión inalámbrica, si se cambia el valor del "SSID" de fábrica, no será posible encontrarlo.
- Si se conecta un proyector a una red con conexión con cable, en función del entorno de red, tal vez no sea posible encontrarlo.
- Si conecta un proyector con las opciones "SSID", "Security Method" y "Wireless Password" en "Wireless LAN Setting" modificadas, seleccione "Manual Connect" y realice la conexión manualmente.

2 Seleccione un proyector para proyectar una imagen.

Marque la casilla de verificación.

3 Haga clic en "Connect".

Si hay otros usuarios proyectando una imagen, aparecerá el controlador en la pantalla. Haga clic en el [►] para empezar a proyectar una imagen (página 41).
Si no hay otros usuarios proyectando una imagen, aparecerá el controlador en la pantalla y comenzará a proyectarse la imagen.

Nota

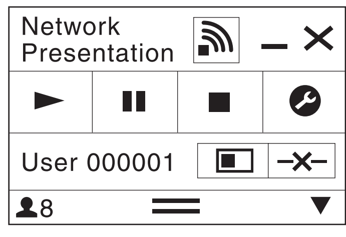
Los ajustes relacionados con la pantalla (como la resolución del ordenador) cambian cuando se inicia la aplicación.

Configuración de conexión

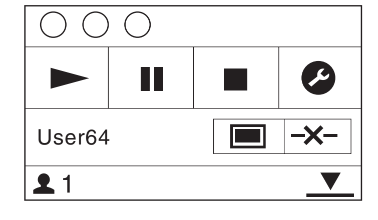
Elemento	Descripciones de los elementos
Wireless LAN Adapter (solo para Windows)	Permite seleccionar un adaptador de LAN inalámbrico en Projector Station for Network Presentation (aparece solo si se usa una conexión inalámbrica).
Connection History	Muestra perfiles que se han conectado anteriormente.
Search Results	Muestra los resultados de la búsqueda.
Profile Name	Muestra los nombres registrados de los proyectores encontrados en la red.
Connection	Muestra el método de conexión (Network connection/Wireless direct connection).
	Muestra la intensidad de la señal inalámbrica (aparece solo si se usa una conexión inalámbrica).
SSID	Muestra el SSID (aparece solo si se usa una conexión inalámbrica).
IP Address	Muestra IP Address (aparece solo si se usa una conexión con cable).
Search	Comienza a buscar proyectores en la red.
Delete	Elimina el perfil seleccionado.
Property	Muestra las propiedades del perfil seleccionado.
Connect	Se conecta al proyector seleccionado y comienza a proyectar la imagen.
Manual Connect	Permite introducir el SSID o la dirección IP manualmente para conectarse al proyector y comenzar a proyectar la imagen.

Uso del controlador

Para Windows:



Para Mac:



Elementos	Funciones
►	Comienza a proyectar una imagen.
❚❚	Pone en pausa la proyección de una imagen.
■	Detiene la proyección de una imagen (la pantalla pasa a negro).
	Cambia los ajustes de la aplicación.
−×−	Se desconecta del proyector.
	Selecciona un método de proyección y comienza a proyectar una imagen.



Elementos		Funciones
Método de proyección		No se proyecta ninguna imagen.
		Se proyecta a pantalla completa.
		Se proyecta en la mitad izquierda de la pantalla.
		Se proyecta en la mitad derecha de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante superior izquierdo de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante superior derecho de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante inferior izquierdo de la pantalla.
		Se proyecta en el cuadrante inferior derecho de la pantalla.
		Muestra la intensidad de la señal inalámbrica.
		Muestra el número de usuarios conectados al proyector.
		Muestra el estado de los usuarios.

Visualización de imágenes o archivos enviados desde una tableta/smartphone

Puede proyectar imágenes JPEG o archivos PDF almacenados en una tableta/ smartphone de forma inalámbrica a través de una aplicación especial.[*1]
Para descargar la aplicación[*2] u obtener información detallada sobre su funcionamiento, visite la URL siguiente.
http://PWPresenter.pixelworks.com



*1: Para utilizar la aplicación, debe cumplirse una de las siguientes condiciones.
- Conexión a una red que permita la configuración de una conexión inalámbrica (página 9).
- Conexión a una red inalámbrica a través del módulo LAN inalámbrico USB IFU-WLM3 (no suministrado) conectado al proyector (página 9).

*2: En función de su conexión a Internet, el servicio puede estar sujeto al pago de tarifas de datos.

Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB

También se puede reproducir vídeo y audio simplemente conectando el proyector y el ordenador con un cable USB A-B (no suministrado).
Para reproducir vídeo y audio con una conexión USB, es preciso iniciar USB Display.
Los requisitos del sistema para usar la aplicación son los siguientes.

Sistema operativo

Windows XP: Home/Professional (recomendado)
Windows Vista: Home Premium/Business/Ultimate/Enterprise
Windows 7: Home Premium/Professional (recomendado)/Ultimate/Enterprise
Windows 8
Mac OS X: 10.6.x/10.7.x/10.8.x

CPU

Pentium4 2,8 GHz o superior

Inicio de USB Display

1 Conexión del proyector y el ordenador con un cable A-B USB (no suministrado) (página 9).

2 Encienda el proyector.
Seleccione “USB tipo B” como fuente de entrada (página 12). Tras un corto periodo de tiempo, el proyector se reconoce como unidad de CD-ROM en el ordenador.

3 Abra “USB Display” en la unidad de CD-ROM.

Notas

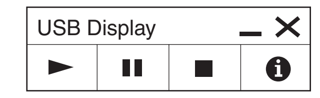
- La resolución del ordenador cambia cuando se inicia la aplicación.
- En función de los ajustes del ordenador, es posible que la aplicación se inicie automáticamente.
- Cuando termine de usar el proyector, simplemente desconecte el cable USB sin pasar por la opción Extraer hardware con seguridad.
- Las imágenes del reproductor de vídeo (Media Player, etc.) tal vez no se proyecten correctamente.
- Si su sistema operativo es Windows Vista, Windows 7 o Windows 8, se recomienda apagar Windows Aero.

Reproducción de vídeo y audio

Tras iniciar USB Display, el controlador aparece en la pantalla y la proyección se inicia automáticamente.

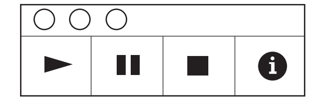
Uso del controlador

Para Windows:



Reproducción de vídeo y audio con una conexión USB

Para Mac:



Elementos	Funciones
►	Inicie la reproducción de audio/vídeo.
❚❚	Pausa en la reproducción de audio/vídeo.
■	Detenga la reproducción de audio/vídeo (la pantalla pasa a negro).
ℹ	Muestra información sobre USB Display.

Uso de USB Media Viewer

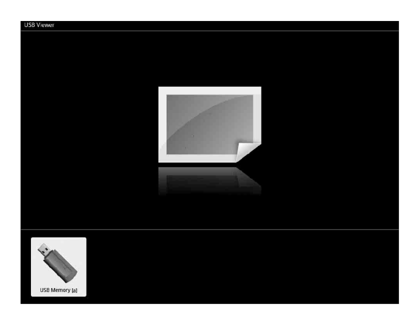
Puede examinar los archivos de imagen guardados en un dispositivo de memoria USB insertado en el conector USB del proyector sin necesidad de un ordenador.
Formato de archivo y medios de almacenamiento admitidos:
- Medios de almacenamiento admitidos: memoria Flash USB
- Formato de medios de almacenamiento admitido: formato FAT
- Formatos de archivo admitidos: JPEG (.jpg/.jpeg), Bitmap (.bmp), PNG (.png), GIF (.gif), TIFF (.tif/.tiff)

Notas
- No se admiten formatos exFAT, NTFS.
- No se admiten archivos TIFF con información EXIF.
- No se pueden visualizar los archivos de imagen de un dispositivo de memoria USB conectado al proyector mediante un concentrador USB.
- Es posible que las memorias USB protegidas con seguridad no funcionen correctamente.
- Es posible que no funcione correctamente un lector de tarjetas de memoria USB reconocido como más de una unidad.
- No se garantiza la visualización de archivos de imagen de más de 4092 × 3072 píxeles. Es posible que tarde un tiempo en visualizarse, o que no se logre visualizar.
- Tal vez no se puedan visualizar carpetas con estructura profunda o con nombre de carpeta muy largo.
- Hay imágenes que no pueden visualizarse, dependiendo de su tipo de archivo.
- No se pueden visualizar los archivos o carpetas con nombres que incluyan caracteres no alfanuméricos.
- Cuando esté visualizando un archivo de imagen, no desconecte el dispositivo de memoria USB. Podría averiar el dispositivo de memoria USB o el proyector. Desconecte el dispositivo de memoria USB cuando aparezca la pantalla de selección de dispositivo de memoria USB.

1 Conecte un dispositivo de memoria USB al proyector (página 11).

2 Seleccione “USB tipo A” como fuente de entrada (página 12).

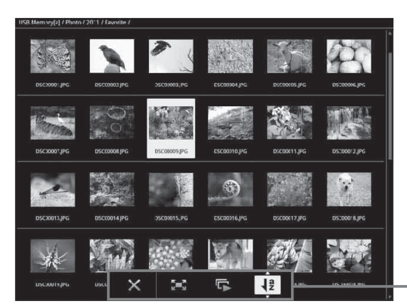
3 Seleccione el dispositivo de memoria USB.



Pulse la tecla ENTER para acceder al modo de miniaturas.
USB Media Viewer dispone de tres modos de visualización: “modo de miniaturas”, “modo de visualización” y “modo de pase de diapositivas”.

Modo de miniaturas

Los archivos de imagen de la carpeta se visualizan como lista de miniaturas.



Menú de opciones

Pulse la tecla ↑/↓/←/→ en el mando a distancia para selecciona una imagen y, a continuación, pulse la tecla ENTER. El menú de opciones aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Menú de opciones

Puede seleccionar el orden de visualización de las miniaturas y el método de visualización de los archivos de imagen.

Elementos		Descripciones de los elementos
×		Oculta el menú de opciones.
		Cambia al modo de visualización y muestra la imagen seleccionada a pantalla completa. (página 47)
		Cambia al modo de pase de diapositivas e inicia el pase de diapositivas desde la imagen seleccionada. (página 47)
↓a/z		Ordena los archivos de imagen.
Ordena los archivos de imagen		
	↓a/z	Ordena por nombre en orden alfabético.
	↓z/a	Ordena por nombre en orden alfabético inverso.
	↓1/2	Ordena por nombre en orden cronológico.
	↓2/1	Ordena por nombre en orden cronológico inverso.

Notas

- Los archivos sin datos de miniatura (incluidos los creados por una aplicación) se visualizan con iconos vacíos.
- No se pueden visualizar más de 200 archivos de imagen y carpetas en una carpeta.

Modo de visualización

En el modo de visualización es posible ver una imagen seleccionada a pantalla completa.



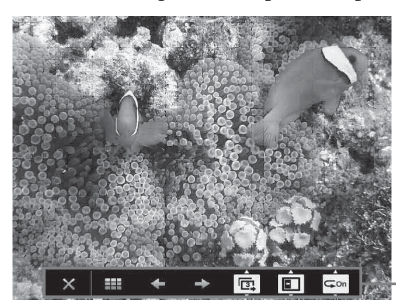
Pulse la tecla ENTER en el mando a distancia. El menú de opciones aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Menú de opciones

Elementos	Descripciones de los elementos
	Oculta el menú de opciones.
	Regresa al modo de miniaturas (página 46).
	Gira la imagen 90 en sentido anti-horario.
	Gira la imagen 90 en sentido horario.
	Cambia al modo de pase de diapositivas e inicia el pase de diapositivas desde la imagen seleccionada. (página 47)
	Muestra la imagen anterior.
	Muestra la imagen siguiente.

Modo de pase de diapositivas

En el modo de pase de diapositivas puede ver las imágenes como un pase de diapositivas.



Pulse la tecla ENTER en el mando a distancia. El pase de diapositivas se pone en pausa y aparece el menú de opciones en la parte inferior de la pantalla.

Menú de opciones

Elementos		Descripciones de los elementos
✕		Oculta el menú de opciones.
☷		Regresa al modo de miniaturas (página 46).
←		Muestra la imagen anterior.
→		Muestra la imagen siguiente.
(icono)		Pulse la tecla ↑/↓ para cambiar el intervalo de tiempo del pase de diapositivas.
Intervalo de tiempo del pase de diapositivas		
	(icono 3)	Tras 3 segundos, mostrar la siguiente imagen.
	(icono 5)	Tras 5 segundos, mostrar la siguiente imagen.
	(icono 10)	Tras 10 segundos, mostrar la siguiente imagen.
(icono)		Pulse la tecla ↑/↓ para cambiar el efecto del pase de diapositivas.
Efecto del pase de diapositivas		
	(icono)	La siguiente imagen aparece con efecto de transición.
	(icono)	La siguiente imagen aparece desde el lado izquierdo de la pantalla.
	(icono)	La siguiente imagen aparece desde el lado derecho de la pantalla.
	(icono)	La siguiente imagen aparece desde la parte superior de la pantalla.
	(icono)	La siguiente imagen aparece desde la parte inferior de la pantalla.
On		Pulse la tecla ↑/↓ para cambiar el ajuste de repetición del pase de diapositivas.
Ajuste de repetición		
	On	Tras mostrar la última imagen, el pase de diapositivas se inicia de nuevo desde la primera imagen.
	Off	Tras mostrar la última imagen, el pase de diapositivas finaliza y regresa al modo de miniaturas.

Indicadores

Los indicadores permiten comprobar el estado y le notifican el funcionamiento anómalo del proyector.
Si el proyector muestra un estado anómalo, resuelva el problema de acuerdo con la tabla siguiente.

Indicador ON/STANDBY

Estado		Significado/Soluciones
Se ilumina en rojo		El proyector está en modo Espera.
Parpadea en verde		• El proyector está preparado para funcionar una vez que se haya encendido. • La lámpara se enfría después de haber apagado el proyector.
Se ilumina en verde		La alimentación del proyector está encendida.
Se ilumina en naranja		El proyector está en Sin entrada (Apagado lámp.). (página 25)
Parpadea en rojo		El proyector se encuentra en un estado anómalo. Los síntomas se indican mediante un número de parpadeos. Resuelva el problema de acuerdo con las indicaciones siguientes. Si un síntoma persiste a pesar de haber tomado las siguientes medidas, póngase en contacto con personal especializado de Sony.
	Parpadea dos veces	La temperatura interna es anormalmente alta. Compruebe los siguientes elementos. • Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación. (páginas 4, 4) • Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido. (página 56) • Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado. (página 27)
	Parpadea seis veces	Desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared. Después de comprobar que el indicador ON/STANDBY se apaga, vuelva a conectar el cable de alimentación a una toma de pared y, a continuación, encienda el proyector.
	Otro número de parpadeos	Consulte con personal especializado de Sony.

Indicador LAMP/COVER

Estado		Significado/Soluciones
Parpadea en rojo		Los síntomas se indican mediante un número de parpadeos. Resuelva el problema de acuerdo con las indicaciones siguientes.
	Parpadea dos veces	La cubierta de la lámpara no está firmemente sujeta. (página 54)
	Parpadea tres veces	La temperatura de la lámpara es inusualmente elevada. Apague la alimentación y espere a que la lámpara se enfríe y, a continuación, vuelva a encender la alimentación. Si vuelve a mostrar este síntoma, es posible que la lámpara se haya quemado. En este caso, sustituya la lámpara por una nueva (página 54).

Lista de mensajes

Cuando en la imagen proyectada aparezca cualquiera de los siguientes mensajes de la lista, resuelva el problema de acuerdo con la tabla siguiente.

Mensajes	Significado/Solución	Página
Temperatura alta! Apag. 1min.	Compruebe los siguientes elementos. • Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación. • Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido. • Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado.	4, 4, 27, 56
Frecuencia fuera de rango!	Cambie la configuración de salida del equipo conectado a una que admita señales del proyector.	61
Compruebe el ajuste Sel. señ. ent. A.	Ajuste “Sel. señ. ent. A” en “Automático”, o bien seleccione el tipo de señal de entrada que se adapte a la señal de entrada.	25
Por favor limpie el filtro.	Limpie el filtro de aire.	56
Sustituya la lámpara y limpie el filtro.	Sustituya la lámpara por una nueva y limpie el filtro de aire. El mensaje aparece desde que enciende la alimentación hasta que sustituye la lámpara y reinicia el contador de la lámpara.	54, 56
Temperatura del proyector elevada. El modo gran altitud debe estar “Sí” si se usa el proyector a gran altitud.	Si no va a utilizar el proyector a altitudes de 1.500 m o superiores, compruebe los siguientes elementos. • Compruebe visualmente si hay algo que bloquee los orificios de ventilación. • Compruebe visualmente si el filtro de aire no está obstruido. • Verifique si Posición instalación en el menú Instalación está bien configurado.	4, 4, 27, 56
No aplicable!	Se ha pulsado una tecla no válida.	–
Teclas de control bloqueadas!	“Blq.tec.control” está ajustado en “Sí”.	24
Proyector se apagará pronto. Pulse botón I/⏻ para reinic.	Se ha pulsado la tecla I/⏻ y el proyector se apagará en breve. Para cancelar el proceso de apagado, vuelva a pulsar la tecla I/⏻ (el proyector permanecerá encendido). Para apagar el proyector directamente, pulse la tecla I/⏻ y no la suelte durante unos segundos.	16
Aten. lámpara	Reduce la salida de la lámpara cuando se ajusta en “Con señal estática”. Si se detecta cualquier cambio en la señal o se lleva a cabo cualquier operación (desde el mando a distancia o desde el panel de control) se restaurará el brillo normal.	25

Solución de problemas

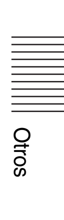
Antes de solicitar una reparación del proyector, intente diagnosticar el problema siguiendo las instrucciones que se indican a continuación.

Síntomas	Solución	Página
La alimentación no se activa.	Compruebe si el cable de alimentación de ca está firmemente conectado.	–
	Cuando el “Blq.tec.control” está ajustado en “Sí”, no es posible encender el proyector mediante la tecla I/⏻ del proyector.	24
	Si la lámpara o la cubierta de la lámpara no están bien fijadas, no es posible encender el proyector.	54
No hay imagen.	Compruebe si el cable de conexión está conectado correctamente al equipo externo.	8
	Compruebe si la señal de ordenador está ajustada para emitirse a un monitor externo únicamente. Si el ordenador está ajustado para enviar la señal tanto a la pantalla del ordenador como a un monitor externo, es posible que la imagen del monitor externo no se visualice correctamente. Ajuste el ordenador para que envíe la señal solamente a un monitor externo.	12
	Compruebe si la aplicación “USB Display” o “Projector Station for Network Presentation” se está ejecutando.	39, 43
	Compruebe si el dispositivo de memoria USB conectado al proyector es compatible con el proyector.	45
	Compruebe si la fuente de entrada está seleccionada correctamente.	12
	Compruebe si la imagen está silenciada.	6
La aplicación “USB Display” o “Projector Station for Network Presentation” no se inicia.	Compruebe si el ordenador conectado al proyector cumple los requisitos del sistema de las aplicaciones.	39, 43
No es posible conectar el ordenador al proyector.	• Compruebe “Conf. LAN” en el proyector. • Verifique el estado de la conexión inalámbrica.	25
La indicación en pantalla no aparece.	La indicación en pantalla no aparece cuando el “Estado” del menú Operación está ajustado en “No”.	24
La relación de aspecto de la pantalla no es correcta/la imagen se muestra más pequeña en pantalla/una parte de la imagen no aparece.	La imagen tal vez no se muestre correctamente si no es posible identificar adecuadamente la señal de entrada. En este caso, ajuste la opción “Aspecto” manualmente.	6, 19, 21

Otros

Síntomas	Solución	Página
La imagen es un trapezoide.	La imagen se vuelve trapezoidal a causa del ángulo de proyección. En este caso, puede corregir la distorsión trapezoidal mediante el uso de la función Trapezoide.	6, 15, 27
	Cuando "Trapezoide V" está ajustado en "Manual", la función de Trapezoide no funciona automáticamente. Configure "Trapezoide V" en "Automático" o en "Manual" si desea definirla manualmente.	6, 15, 27
	Cuando el proyector está instalado sobre una superficie irregular, tal vez la función Trapezoide no funcione correctamente. En este caso, seleccione "Manual" para ajustar manualmente el "Trapezoide V".	6, 15, 27
La imagen es oscura o demasiado brillante.	Los ajustes de "Brillo", "Contraste" y "Modo Lámpara" afectan al brillo de la imagen. Compruebe si el valor es adecuado.	18, 25
	La imagen se oscurecerá cuando la lámpara esté quemada. Compruebe el "Contador lámpara", y sustituya la lámpara por una nueva si fuera necesario.	28, 54
	"Con señal estática" está ajustado en "Sí".	25
	Durante la imagen muda, la lámpara se atenúa para reducir el consumo de energía.	25
	Si no hay entrada de señal de vídeo, la lámpara se atenúa para reducir el consumo de energía.	–
La imagen se oscurece o se vuelve más luminosa.	Si la lámpara permanece atenuada durante mucho tiempo, es posible que el brillo se incremente temporalmente, pero no es una avería.	–
	Cuando el "Modo Lámpara" está ajustado en "Automático", la luminancia de la lámpara cambia en función de la imagen de entrada.	25
La imagen no es nítida.	Compruebe si el proyector está enfocado.	13
	La imagen no será nítida si se ha acumulado condensación sobre el objetivo. En este caso, deje descansar el proyector durante unas dos horas con la alimentación activada.	–
La imagen aparece con ruido.	Compruebe si el cable de conexión está conectado correctamente al equipo externo.	8
Sin sonido.	Compruebe que los cables de conexión entre el proyector y el vídeo externo o el equipo de audio estén conectados firmemente.	8
	Compruebe si el equipo de audio externo está bien conectado.	–
	El audio no se emite si la función de audio muda está activada.	6
	Compruebe que volumen no esté ajustado al mínimo.	6, 23
El mando a distancia no funciona.	Compruebe que las pilas se hayan instalado correctamente.	–
	Compruebe que las pilas no se hayan agotado.	–

Síntomas	Solución	Página
El ventilador hace ruido.	El sonido del ventilador a menudo es más alto de lo normal para refrigerar la lámpara u otros elementos en los siguientes casos. • "Modo Lámpara" está ajustado en "Alto". • La unidad se está usando a gran altitud. "Modo gran altitud" está ajustado en "Sí". • La unidad se utiliza en un lugar con una temperatura elevada.	25, 27
	Si los orificios de ventilación están bloqueados, aumentan la temperatura interna del proyector y el ruido del ventilador.	4, 4



Sustitución de la lámpara

Sustituya la lámpara por una nueva si aparece un mensaje en la imagen proyectada (página 50). Utilice una lámpara de proyector LMP-D213 (no suministrada) para la sustitución.

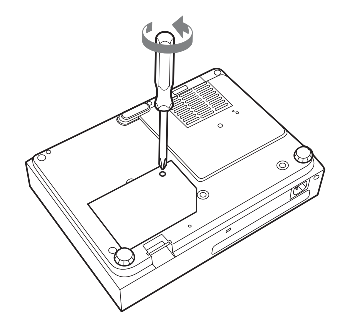
Precaución

- La lámpara permanece caliente después de haber apagado el proyector. **Si toca la lámpara, puede quemarse los dedos. Antes de sustituir la lámpara, espere al menos una hora después de haber apagado el proyector para que se enfríe lo suficiente.**
- No permita que se introduzcan objetos metálicos o inflamables en la ranura de sustitución de la lámpara después de extraerla, de lo contrario, podría provocar una descarga eléctrica o un incendio. No meta las manos dentro de la ranura.

Notas

- **Si la lámpara se rompe, póngase en contacto con personal especializado de Sony. No sustituya la lámpara usted mismo.**
- Cuando sustituya la lámpara, asegúrese de sujetarla por el lugar indicado para tirar de ella recto hacia fuera. Si toca una parte de la lámpara que no sea el lugar indicado, podría quemarse o herirse. Si tira hacia fuera de la lámpara mientras el proyector se encuentra inclinado, los fragmentos pueden dispersarse y provocar heridas si la lámpara se rompe.

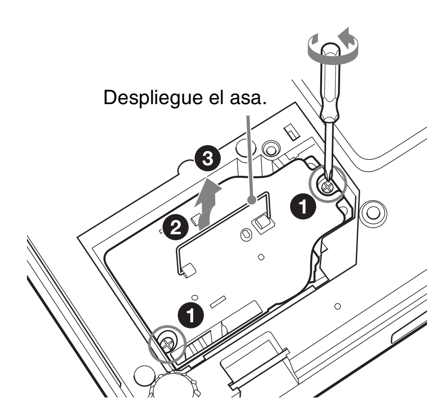
1. Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de pared.
2. Cuando la lámpara se haya enfriado lo suficiente, afloje el tornillo 1 para abrir la cubierta.



Nota

Por motivos de seguridad, no afloje ningún otro tornillo.

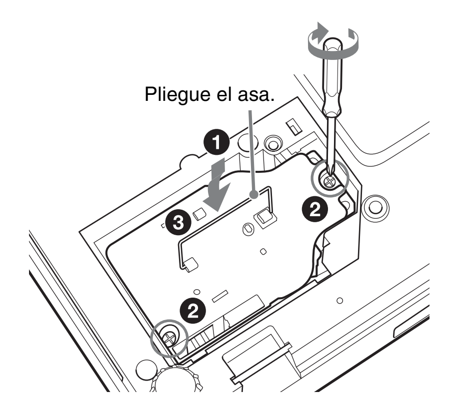
3. Afloje los dos tornillos de la unidad de la lámpara (❶). Despliegue el asa (❷) y tire de la unidad de la lámpara por el asa (❸).



Precaución

No meta las manos en la ranura de sustitución de la lámpara y no permita que entre líquido ni cualquier otro objeto en la ranura **para evitar descargas eléctricas o incendios**.

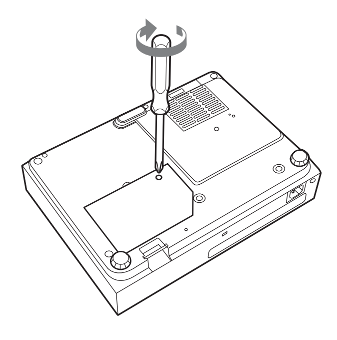
4 Inserte por completo la lámpara nueva hasta que quede encajada firmemente en su sitio (❶). Apriete los dos tornillos (❷). Pliegue el asa para volver a ponerla en su posición (❸).



Notas

- Tenga cuidado de no tocar la superficie de cristal de la lámpara y el conductor interior.
- Inserte el asa con firmeza para fijarla bien.
- La unidad no se encenderá si la lámpara no se ha fijado correctamente.

5 Cierre la cubierta de la lámpara y apriete el tornillo 1.



6 Conecte el cable de alimentación de CA a la toma de pared y encienda el proyector.

7 Reinicie el contador de la lámpara para que notifique el momento de la siguiente sustitución.

Seleccione “Reiniciar cont. lámp.” en el menú Función y pulse la tecla ENTER. Cuando aparezca un mensaje, seleccione “Sí” para reiniciar el contador de la lámpara (página 23).

Limpieza del filtro de aire

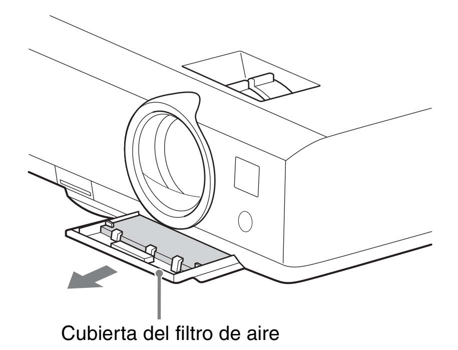
Si aparece un mensaje en la imagen proyectada indicando que ha llegado el momento de limpiar el filtro, limpie el filtro de aire (página 50).
Si no es posible eliminar el polvo del filtro de aire incluso después de haberlo limpiado, sustitúyalo por uno nuevo. Para obtener más información sobre la compra/ajuste de un nuevo filtro de aire, consulte con la tienda en la que compró el proyector o póngase en contacto con personal especializado de Sony.

Precaución

Si no limpia el filtro de aire, es posible que se acumule el polvo y lo obstruya. Como consecuencia, la temperatura puede aumentar en el interior de la unidad, lo que podría provocar un fallo de funcionamiento o un incendio.

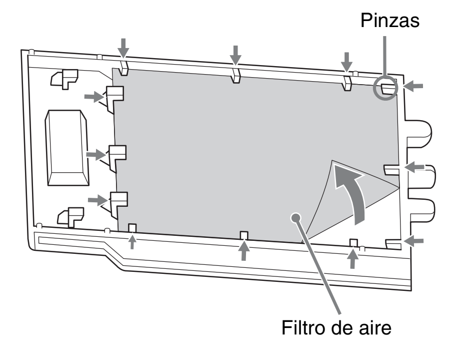
1 Apague el proyector y desconecte el cable de alimentación de CA de la toma de ca.

2 Deslice la cubierta del filtro de aire para separarla de la unidad.



3 Limpie el filtro del aire con una aspiradora.

Tire del filtro de aire, sáquelo y límpielo con un aspirador.



4 Vuelva a colocar la cubierta del filtro de aire a la unidad.

Nota

Instale el filtro de aire con la trama abierta mirando hacia la parte inferior de la unidad y, después, vuelva a colocar la cubierta del filtro de aire en la unidad.

Especificaciones

Elementos		Descripciones
Modelo		**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
Sistema de proyección		Sistema LCD 3
Dispositivo de pantalla	Tamaño efectivo de pantalla	VPL-DX147/DX127: 0,63 pulgadas (16,0 mm), 3 paneles de placa, relación de aspecto 4:3 VPL-DW127: 0,59 pulgadas (15,0 mm), 3 paneles de placa, relación de aspecto 16:10
	Elementos efectivos de imagen	VPL-DX147/DX127: 2.359.296 píxeles (1024 × 768 píxeles, 3 paneles de placa) VPL-DW127: 3.072.000 píxeles (1280 × 800 píxeles, 3 paneles de placa)
Objetivo de proyección	Zoom	Zoom manual: VPL-DX147/DW127: aprox. 1,3 aumentos VPL-DX127: aprox. 1,2 aumentos
	Enfoque	Manual
Fuente de luz		Lámpara de mercurio de alta presión, tipo de 210 W
Tamaño de la imagen proyectada		De 30 pulgadas a 300 pulgadas (de 0,76 m a 7,62 m)
Flujo luminoso (Brillo)		VPL-DX147: 3.200 lm VPL-DX127/DW127: 2.600 lm (si “Modo Lámpara” está ajustado en “Alto”)
Altavoz		1 W × 1 (monoaural)
Frecuencia de barrido aplicable*1		Horizontal: de 15 kHz a 92 kHz, Vertical: de 48 Hz a 92 Hz
Resolución*1	Si se introduce una señal de ordenador	Resolución máxima de la pantalla: 1600 × 1200 píxeles (reescalar) Resolución de la pantalla del panel: VPL-DX147/DX127: 1024 × 768 píxeles VPL-DW127: 1280 × 800 píxeles
	Si se introduce una señal de vídeo	NTSC, PAL, SECAM, 480/60i, 576/50i, 480/60p, 576/50p, 720/60p, 720/50p, 1080/60i, 1080/50i, 1080/60p, 1080/50p
Sistema de color		NTSC3.58, PAL, SECAM, NTSC4.43, PAL-M, PAL-N

Elementos		Descripciones
Modelo		**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
INPUT OUTPUT (Ordenador/vídeo)	INPUT A	**Conector de entrada RGB/YPBPR:** hembra Mini D-sub de 15 contactos, G con sincronización/Y: 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios, RGB/PBPR: 0,7 Vp-p ± 2 dB, terminación de 75 ohmios, señal de sincronización: alta impedancia de nivel TTL, positiva/negativa **Conector de entrada de audio:** minitoma estéreo, entrada nominal de 500 mVrms, impedancia de entrada superior a 47 kiloohmios
	INPUT B	**Conector de entrada HDMI:** HDMI de 19 contactos, HDCP, soporte de audio HDMI
	VIDEO	**Conector de entrada de vídeo:** conector de clavijas, 1 Vp-p ± 2 dB, sincronización negativa, terminación de 75 ohmios **Conector de entrada de audio:** compartida con INPUT A
Otros conectores		**Conector LAN:** RJ45, 10BASE-T/100BASE-TX
		Conector USB: Tipo A
		Conector USB: Tipo B
Temperatura de funcionamiento/ Humedad de funcionamiento		De 0 °C a 35 °C (de 32 °F a 95 °F)/20% a 80% (sin condensación)
Temperatura de almacenamiento/ Humedad de almacenamiento		–10 °C a +60 °C (14 °F a 140 °F)/20% a 80% (sin condensación)
Requisitos de alimentación		CA 100 V a 240 V, 3,0 - 1,2 A, 50/60 Hz
Consumo eléctrico		VPL-DX147: **De 100 V a 120 V:** 298 W **De 220 V a 240 V:** 286 W VPL-DX127: **De 100 V a 120 V:** 297 W **De 220 V a 240 V:** 285 W VPL-DW127: **De 100 V a 120 V:** 301 W **De 220 V a 240 V:** 287 W
Consumo en espera		**De 100 V a 120 V CA:** 5,9 W (si “Modo Espera” está ajustado en “Estándar”)/0,5 W (si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”) **De 220 V a 240 V CA:** 5,9 W (si “Modo Espera” está ajustado en “Estándar”)/0,5 W (si “Modo Espera” está ajustado en “Bajo”) **Modo Espera de red (todos los puertos de red con cable conectados, todos los puertos de redes inalámbricas activados):** 6,1 W

Elementos	Descripciones
Modelo	**VPL-DX147/DX127/VPL-DW127**
Disipación de calor	VPL-DX147: **De 100 V a 120 V CA:** 1.014 BTU **De 220 V a 240 V CA:** 973 BTU VPL-DX127: **De 100 V a 120 V CA:** 1.011 BTU **De 220 V a 240 V CA:** 970 BTU VPL-DW127: **De 100 V a 120 V CA:** 1.024 BTU **De 220 V a 240 V CA:** 977 BTU
Dimensiones estándar (An/Al/Prf)	Aprox. 315 × 87,2 × 233 mm (12 13/32 × 3 7/16 × 9 3/16 pulgadas) Aprox. 315 × 75 × 230,5 mm (12 13/32 × 2 15/16 × 9 1/16 pulgadas) (sin las partes salientes)
Peso	Aprox. 2,6 kg (5.8 lb)
Accesorios suministrados	Consulte “Comprobación de los accesorios suministrados” en el Manual de referencia rápida suministrado.
Accesorios opcionales*2 *3	**Lámpara de proyector LMP-D213 (para sustitución)**

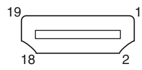
Notas

*1: Para obtener información detallada, consulte “Señales de entrada admitidas” en la página 61.
*2: La información sobre los accesorios de este manual está actualizada a fecha de mayo de 2014.
*3: No todos los accesorios opcionales están disponibles en todos los países o zonas. Verifíquelo con su distribuidor local autorizado de Sony.

El diseño y las especificaciones de la unidad, incluidos los accesorios opcionales, están sujetos a cambios sin previo aviso.

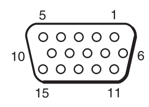
Asignación de contactos

Conector HDMI (HDMI, hembra)



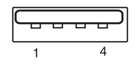
1	T.M.D.S. Data2+	11	T.M.D.S. Clock Shield
2	T.M.D.S. Data2 Shield	12	T.M.D.S. Clock –
3	T.M.D.S. Data2 –	13	N.C.
4	T.M.D.S. Data1+	14	RESERVED (N.C.)
5	T.M.D.S. Data1 Shield	15	SCL
6	T.M.D.S. Data1 –	16	SDA
7	T.M.D.S. Data0+	17	DDC GND
8	T.M.D.S. Data0 Shield	18	Voltaje +5V
9	T.M.D.S. Data0 –	19	Detección en caliente
10	T.M.D.S. Clock+		

Conector de entrada RGB (mini D-sub de 15 contactos, hembra)



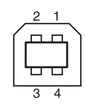
1	Entrada de vídeo (rojo) R	9	Entrada de suministro eléctrico para DDC
2	Entrada de vídeo (verde) G	10	GND
3	Entrada de vídeo (azul) B	11	GND
4	GND	12	DDC/SDA
5	RESERVE	13	Señal de sincronización horizontal
6	GND (R)	14	Señal de sincronización vertical
7	GND (G)	15	DDC/SCL
8	GND (B)		

Conector USB (tipo A, hembra)



1	V_{BUS} (4,4 - 5,25 V)
2	Data–
3	Data+
4	Ground

Conector USB (tipo B, hembra)



1	VCC (+5 V)
2	Data–
3	Data+
4	Ground

Señales de entrada admitidas[*1]

Señal de ordenador

Resolución	fH[kHz]/ fV[Hz]	Conector de entrada	
		RGB/ YP_BP_R	HDMI
640 × 350	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 400	31,5/70	●	
	37,9/85	●	
640 × 480	31,5/60	●	●
	35,0/67	●	
	37,9/73	●	
	37,5/75	●	
	43,3/85	●	
800 × 600	35,2/56	●	
	37,9/60	●	●
	48,1/72	●	
	46,9/75	●	
	53,7/85	●	
832 × 624	49,7/75	●	
1024 × 768	48,4/60	●	●
	56,5/70	●	
	60,0/75	●	
	68,7/85	●	
1152 × 864	64,0/70	●	
	67,5/75	●	
	77,5/85	●	
1152 × 900	61,8/66	●	
1280 × 960	60,0/60	●	●
1280 × 1024	64,0/60	●	●
	80,0/75	●	
	91,1/85	●	
1400 × 1050	65,3/60	●	●
1600 × 1200	75,0/60	●	●
1280 × 768	47,8/60		●
1280 × 720	45,0/60	●	●[*2]
1920 × 1080	67,5/60		●[*3]
1366 × 768	47,7/60	●	●
1440 × 900	55,9/60	●	●
1280 × 800	49,7/60	●	●

Señal de televisión digital[*4]

Señal	fV[Hz]	Conector de entrada	
		RGB/ YP_BP_R	HDMI
480i	60	●	●
576i	50	●	●
480p	60	●	●
576p	50	●	●
1080i	60	●	●
1080i	50	●	●
720p	60	●	●
720p	50	●	●
1080p	60		●
1080p	50		●

Señal de televisión analógica

Señal	fV[Hz]	Conector de entrada
		VIDEO
NTSC	60	●
PAL/SECAM	50	●

Notas

*1: • Si se introduce una señal que no sea una de las señales que aparecen en la lista de la tabla, es posible que la imagen no se muestre correctamente.
• Una señal de entrada para una resolución de pantalla distinta de la del panel no se mostrará en su resolución original. El texto y las líneas pueden aparecer irregulares.

*2: Se identifica como una señal de vídeo de 720/60p.

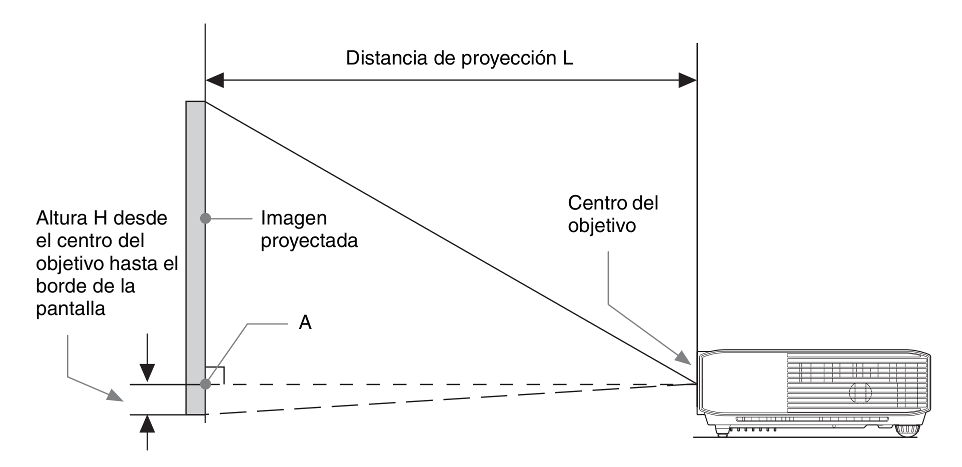
*3: Se identifica como una señal de vídeo de 1080/60p.

*4: Solo se admite G con sincronización/Y.

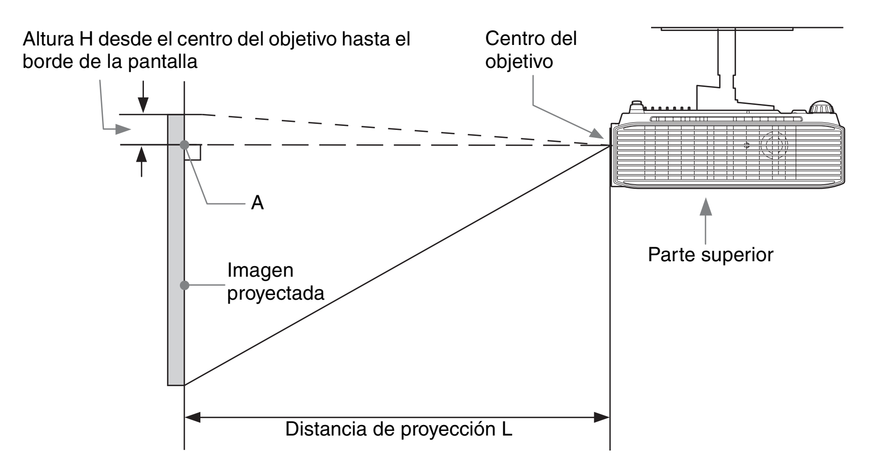
Distancia de proyección

La distancia de proyección hace referencia a la distancia existente entre la parte delantera del objetivo y la superficie de la imagen proyectada. A continuación se describe la distancia de proyección y la altura desde el centro del objetivo hasta la parte inferior de la pantalla por cada tamaño de pantalla. La altura H es la altura desde la parte inferior de la imagen proyectada (parte superior si el montaje es en techo) hasta A (determinada trazando una línea perpendicular desde el centro del objetivo hasta la superficie de la imagen proyectada).

Instalación en el suelo



Instalación en el techo





L: distancia de proyección L
H: altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla

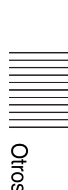


Tabla de distancias de proyección (VPL-DX147)

Unidad: m (pulgadas)

Tamaño de la imagen proyectada		Distancia de proyección L	Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Diagonal D	Anchura × Altura		Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
80 pulgadas (2,03 m)	1,63 × 1,22 (64 × 48)	2,25-2,92 (89-115)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pulgadas (2,54 m)	2,03 × 1,52 (80 × 60)	2,81-3,66 (111-144)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pulgadas (3,05 m)	2,44 × 1,83 (96 × 72)	3,38-4,40 (133-173)	-0,30 (-12)	-0,30 (-12)
150 pulgadas (3,81 m)	3,05 × 2,29 (120 × 90)	4,23-5,51 (167-217)	-0,38 (-15)	-0,38 (-15)
200 pulgadas (5,08 m)	4,06 × 3,05 (160 × 120)	5,65-7,36 (223-289)	-0,51 (-20)	-0,51 (-20)

Fórmula de la distancia de proyección (VPL-DX147)

D: tamaño de la imagen proyectada (diagonal)
H: altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla

Expresión núm. 1

Unidad: m (pulgadas)

Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
L=0,028366 × D-0,0290 (L=1,116781 × D-1,1416)	L=0,036956 × D-0,0283 (L=1,454972 × D-1,1124)

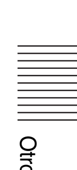
Expresión núm. 2

Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)	H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)

Tabla de distancias de proyección (VPL-DX127)

Unidad: m (pulgadas)

Tamaño de la imagen proyectada		Distancia de proyección L	Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Diagonal D	Anchura × Altura		Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
80 pulgadas (2,03 m)	1,63 × 1,22 (64 × 48)	2,42-2,88 (95-113)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pulgadas (2,54 m)	2,03 × 1,52 (80 × 60)	3,02-3,60 (119-141)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pulgadas (3,05 m)	2,44 × 1,83 (96 × 72)	3,63-4,33 (143-170)	-0,30 (-12)	-0,30 (-12)
150 pulgadas (3,81 m)	3,05 × 2,29 (120 × 90)	4,55-5,42 (179-213)	-0,38 (-15)	-0,38 (-15)
200 pulgadas (5,08 m)	4,06 × 3,05 (160 × 120)	6,07-7,23 (239-284)	-0,51 (-20)	-0,51 (-20)



Otros

Fórmula de la distancia de proyección (VPL-DX127)

D: tamaño de la imagen proyectada (diagonal)
H: altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla

Expresión núm. 1

Unidad: m (pulgadas)

Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
L=0,030427 × D-0,0234 (L=1,197898 × D-0,9193)	L=0,036301 × D-0,0236 (L=1,429177 × D-0,9283)

Expresión núm. 2

Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)	H=-0,00254 × D+0,00000 (H=-0,10000 × D+0,00000)

Tabla de distancias de proyección (VPL-DW127)

Unidad: m (pulgadas)

Tamaño de la imagen proyectada		Distancia de proyección L	Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Diagonal D	Anchura × Altura		Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
80 pulgadas (2,03 m)	1,72 × 1,08 (68 × 42)	2,36-3,05 (93-120)	-0,20 (-8)	-0,20 (-8)
100 pulgadas (2,54 m)	2,15 × 1,35 (85 × 53)	2,95-3,82 (117-150)	-0,25 (-10)	-0,25 (-10)
120 pulgadas (3,05 m)	2,58 × 1,62 (102 × 64)	3,55-4,59 (140-180)	-0,29 (-12)	-0,29 (-12)
150 pulgadas (3,81 m)	3,23 × 2,02 (127 × 79)	4,44-5,75 (175-226)	-0,37 (-15)	-0,37 (-15)
200 pulgadas (5,08 m)	4,31 × 2,69 (170 × 106)	5,93-7,67 (234-302)	-0,49 (-19)	-0,49 (-19)

Fórmula de la distancia de proyección (VPL-DW127)

D: tamaño de la imagen proyectada (diagonal)
H: altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla

Expresión núm. 1

Unidad: m (pulgadas)

Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
L=0,029757 × D-0,0291 (L=1,171525 × D-1,1450)	L=0,038536 × D-0,0282 (L=1,517164 × D-1,1091)

Expresión núm. 2

Altura H desde el centro del objetivo hasta el borde de la pantalla	
Distancia mínima de proyección L	Distancia máxima de proyección L
H=-0,00246 × D+0,00000 (H=-0,09675 × D+0,00000)	H=-0,00246 × D+0,00000 (H=-0,09675 × D+0,00000)

Dimensiones

Parte superior

230,5 (9 1/16)

2,5 (3/32)

7,5 ± 1 (9/32)

11,9 ± 1 (15/32)

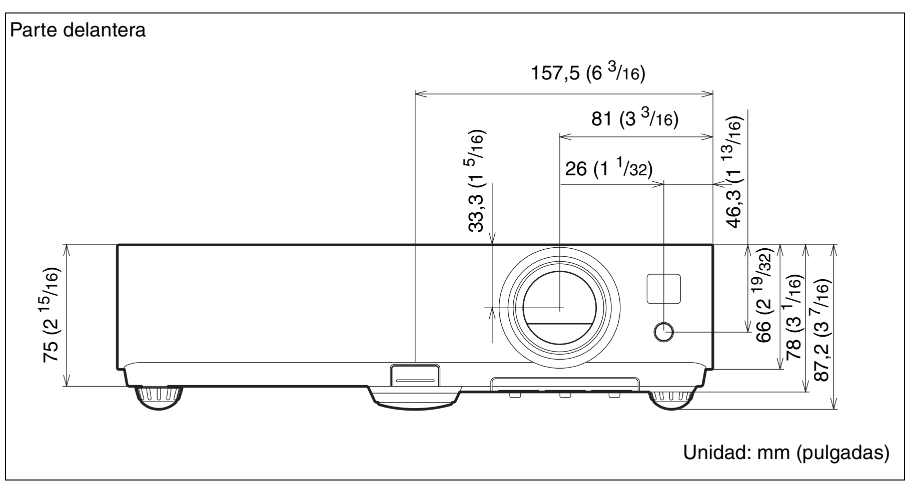
315 (12 13/32)

VPL-DX127
Borde del objetivo

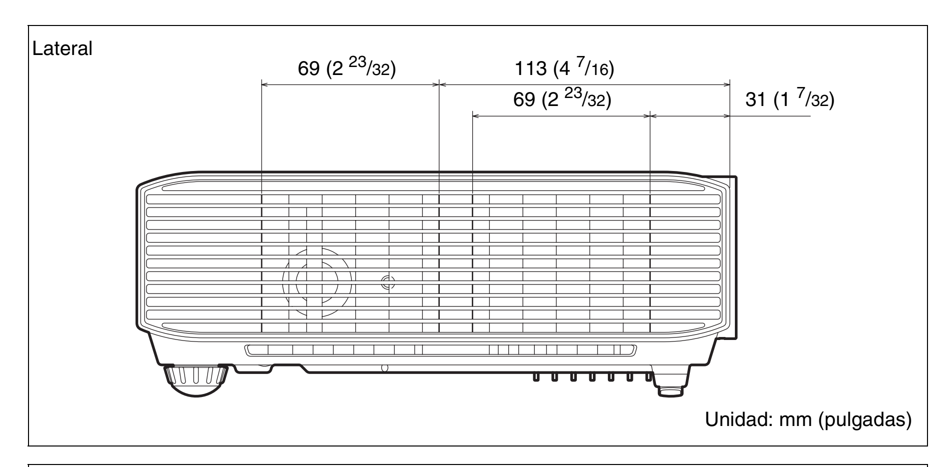
VPL-DX147/VPL-DW127
Borde del objetivo

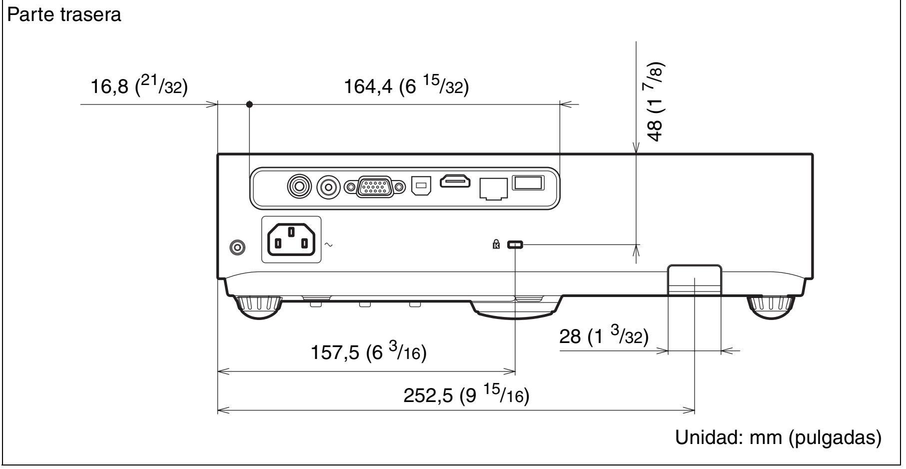
Unidad: mm (pulgadas)

Parte delantera



Otros

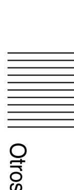

Lateral
69 (2 23/32)
113 (4 7/16)
69 (2 23/32)
31 (1 7/32)
Unidad: mm (pulgadas)


Parte trasera
16,8 (21/32)
164,4 (6 15/32)
48 (1 7/8)
28 (1 3/32)
157,5 (6 3/16)
252,5 (9 15/16)
Unidad: mm (pulgadas)

Parte inferior

78,9 (3 3/32)
38,8 (1 17/32)
83,5 (3 9/32)
105,8 (4 5/32)
79,4 (3 1/8)
76,4 (3)
207,5 (8 5/32)
88,5 (3 15/32)
23,9 (15/16)
99,9 (3 15/16)
271 (10 21/32)
22 (7/8)

Unidad: mm (pulgadas)



Otros

CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL

IMPORTANTE:

LEA ATENTAMENTE EL PRESENTE CONTRATO DE LICENCIA DE USUARIO FINAL (*END USER LICENSE AGREEMENT* - "EULA") ANTES DE UTILIZAR EL SOFTWARE. AL UTILIZARLO, ESTARÁ ACEPTANDO LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL EULA. SI NO ACEPTA LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE EULA, NO PODRÁ UTILIZAR EL SOFTWARE.

Este EULA constituye un contrato legal entre Ud. y Sony Corporation ("SONY"). Este EULA rige sus derechos y obligaciones con respecto al software de SONY y/o de sus terceros licenciantes (incluyendo las filiales de SONY) y sus respectivas filiales (conjuntamente, los "TERCEROS PROVEEDORES"), junto con todas las actualizaciones/nuevas versiones facilitadas por SONY, toda la documentación impresa, online o electrónica relativa al software, y todos los archivos de datos creados mediante el funcionamiento de dicho software (conjuntamente, el "SOFTWARE").

Sin perjuicio de lo anteriormente dispuesto, todo programa de software incluido en el SOFTWARE que tenga un contrato de licencia de usuario final aparte (incluyendo, sin limitación alguna, la Licencia Pública General de GNU (*GNU General Public License*), la Licencia Pública General Reducida de GNU (*GNU Lesser General Public License*) y la Licencia Pública General para Bibliotecas de GNU (*GNU Library General Public License*) se regirá por dicho otro contrato de licencia de usuario final aparte en sustitución de los términos y condiciones de este EULA en la medida de lo estipulado por el contrato de licencia de usuario final en cuestión (el "SOFTWARE EXCLUIDO").

LICENCIA DE SOFTWARE

El SOFTWARE se otorga bajo licencia, no se vende. El SOFTWARE está protegido por derechos de autor y por todos los tratados internacionales y demás leyes de propiedad intelectual.

DERECHOS DE AUTOR

Todos los derechos y la titularidad sobre el SOFTWARE (incluyendo, sin limitación alguna, cualesquiera imágenes, fotografías, animaciones, vídeo, audio, música, texto y "applets" incorporados en el SOFTWARE) pertenecen a SONY o a uno o varios de los TERCEROS PROVEEDORES.

OTORGAMIENTO DE LICENCIA

SONY le otorga una licencia limitada de uso del SOFTWARE exclusivamente en relación con su dispositivo compatible ("DISPOSITIVO") y únicamente para su uso personal y no comercial. SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se reservan expresamente todos los derechos, la plena titularidad y los intereses (incluyendo, sin limitación alguna, todos los derechos de propiedad intelectual) sobre el SOFTWARE que este EULA no le otorgue de forma específica.

REQUISITOS Y LIMITACIONES

Ud. no podrá copiar, publicar, adaptar, redistribuir, intentar descifrar el código fuente, modificar, realizar trabajos de ingeniería inversa, descompilar o desensamblar ningún SOFTWARE, total o parcialmente, o crear trabajos derivados del SOFTWARE, salvo que dichos trabajos derivados sean facilitados intencionadamente por el SOFTWARE. No podrá modificar o alterar las funciones de gestión de los derechos digitales del SOFTWARE. No podrá eludir, modificar, anular o evitar ninguna de las funciones y protecciones del SOFTWARE ni ningún mecanismo operativamente vinculado al SOFTWARE. No podrá separar ningún componente individual del SOFTWARE para ser utilizado en más de un DISPOSITIVO salvo que SONY así lo autorice expresamente. No podrá suprimir, alterar, ocultar o eliminar ninguna de las marcas y advertencias del SOFTWARE. No

podrá compartir, distribuir, alquilar, arrendar, sublicenciar, ceder, transferir o vender el SOFTWARE. El software, los servicios de red y el resto de productos distintos del SOFTWARE de los que depende el funcionamiento del SOFTWARE podrán dejar de prestarse o comercializarse a elección exclusiva de los proveedores (proveedores de software, proveedores de servicio o SONY). Ni SONY ni los mencionados proveedores garantizan que el SOFTWARE, los servicios de red, los contenidos y el resto de productos seguirán estando disponibles o que funcionarán sin interrupciones o modificaciones.

SOFTWARE EXCLUIDO Y COMPONENTES DE CÓDIGO ABIERTO

Sin perjuicio de la licencia limitada otorgada anteriormente, Ud. reconoce que el SOFTWARE podrá incluir SOFTWARE EXCLUIDO. Determinado SOFTWARE EXCLUIDO podrá estar cubierto por licencias de software de código abierto ("Componentes de Código Abierto"), es decir, aquellas licencias de software aprobadas como licencias de código abierto por la Iniciativa de Código Abierto u otras licencias sustancialmente similares, incluyendo, sin limitación alguna, cualquier licencia que, como condición para la distribución del software otorgado bajo la misma, exija que el distribuidor ofrezca el software en formato de código fuente. Cuando dicha divulgación sea obligatoria, deberá visitar la página www.sony.net/Products/Linux o cualquier otra página web que SONY determine para consultar la lista de COMPONENTES DE CÓDIGO ABIERTO incluidos en el SOFTWARE en cada momento, así como los términos y condiciones por los que se rige su uso. Estos términos y condiciones podrán ser modificados en cualquier momento por el correspondiente tercero sin incurrir por ello en ningún tipo de responsabilidad frente a Ud. En la medida de lo estipulado en las licencias por las que se rige el SOFTWARE EXCLUIDO, los términos y condiciones de dichas licencias serán de aplicación en lugar de los términos y condiciones de este EULA. En la medida en que los términos y condiciones de las licencias de aplicación al SOFTWARE EXCLUIDO prohíban cualquiera de las restricciones contenidas en este EULA con respecto a dicho SOFTWARE EXCLUIDO, tales restricciones no serán de aplicación al mencionado SOFTWARE EXCLUIDO. En la medida en que los términos y condiciones de las licencias de aplicación a los Componentes de Código Abierto exijan a SONY ofrecer el código fuente relativo al SOFTWARE, dicha oferta se realiza en virtud del presente EULA.

UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE CON MATERIALES PROTEGIDOS POR DERECHOS DE AUTOR

Es posible que el SOFTWARE le permita visualizar, almacenar, procesar y/o utilizar contenido creado por Ud. y/o por otros terceros. Dicho contenido podrá estar protegido por derechos de autor y por leyes y/o acuerdos en materia de propiedad intelectual. Ud. se obliga a utilizar el SOFTWARE únicamente de conformidad con las leyes y los acuerdos que sean de aplicación a dicho contenido. Ud. reconoce y acepta que SONY podrá adoptar las medidas oportunas para proteger los derechos de autor del contenido almacenado, procesado o utilizado por el SOFTWARE. Dichas medidas incluirán a título enunciativo, que no limitativo, la determinación de la frecuencia de realización de copias de seguridad y restauración mediante determinadas características del SOFTWARE, la negativa a aceptar su solicitud para permitir la restauración de datos, y la resolución del presente EULA en caso de que Ud. utilice el SOFTWARE de forma ilícita.

SERVICIOS DE CONTENIDO

EL SOFTWARE PUEDE HABER SIDO DISEÑADO PARA SER UTILIZADO CON EL CONTENIDO DISPONIBLE A TRAVÉS DE UNO O VARIOS SERVICIOS DE CONTENIDO ("SERVICIO DE CONTENIDO"). EL USO DEL SERVICIO Y DEL CORRESPONDIENTE CONTENIDO ESTÁ SUJETO A LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE SERVICIO DE ESE SERVICIO DE

CONTENIDO. SI NO ACEPTA ESOS TÉRMINOS Y CONDICIONES, SU UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE QUEDARÁ LIMITADA. Ud. reconoce y acepta que determinados contenidos y servicios disponibles a través del SOFTWARE podrán ser proporcionados por otros terceros sobre los que SONY no tiene ningún tipo de control. EL USO DE LOS SERVICIOS DE CONTENIDO EXIGE CONEXIÓN A INTERNET. LOS SERVICIOS DE CONTENIDO PODRÁN DEJAR DE PRESTARSE EN CUALQUIER MOMENTO.

CONEXIÓN A INTERNET Y SERVICIOS DE TERCEROS

Ud. reconoce y acepta que el acceso a determinadas prestaciones del SOFTWARE podrá exigir conexión a Internet de la que Ud. será el único responsable. Asimismo, será enteramente responsable del pago a terceros de las tarifas relativas a su conexión a Internet incluyendo, sin limitación alguna, las tarifas de los proveedores de Internet o de tiempo de uso. El funcionamiento del SOFTWARE podrá quedar limitado o restringido en función de las capacidades, el ancho de banda o las limitaciones técnicas de su conexión y servicio de Internet. El suministro, la calidad y la seguridad de dicha conexión a Internet son responsabilidad exclusiva del tercero que preste dicho servicio.

EXPORTACIÓN Y OTRA NORMATIVA

Ud. se obliga a cumplir con todas las normativas y restricciones en materia de exportación y reexportación que resulten de aplicación en la región o país donde Ud. reside, y se obliga asimismo a no transferir el SOFTWARE (o autorizar su transferencia) a un país prohibido o en contravención de lo estipulado por dichas normativas y restricciones.

ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO

El SOFTWARE no es infalible ni ha sido diseñado, fabricado o concebido para ser utilizado o revendido como equipo de control on-line en entornos peligrosos que requieran un funcionamiento a prueba de fallos, como en instalaciones nucleares, sistemas de navegación o comunicación aérea, sistemas de control del tráfico aéreo, equipos de soporte vital directo o sistemas armamentísticos, en los que el fallo del SOFTWARE podría provocar muertes, daños personales o graves daños materiales o medioambientales (las “ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO”). SONY, y todos y cada uno de los TERCEROS PROVEEDORES y sus respectivas filiales excluyen específicamente cualquier garantía, obligación o condición, expresa o implícita, sobre la idoneidad del SOFTWARE para el desarrollo de ACTIVIDADES DE ALTO RIESGO.

EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS SOBRE EL SOFTWARE

Ud. reconoce y acepta que la utilización del SOFTWARE será por su cuenta y riesgo exclusivamente y que Ud. será el responsable de su uso. El SOFTWARE se proporciona “TAL CUAL,” sin garantías, obligaciones o condiciones de ningún tipo.

SONY Y TODOS Y CADA UNO DE LOS TERCEROS PROVEEDORES (a los efectos de esta Cláusula, SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se denominarán conjuntamente “SONY”) EXCLUYEN EXPRESAMENTE TODAS LAS GARANTÍAS, OBLIGACIONES O CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD, NO INFRACCIÓN Y ADECUACIÓN A UN FIN CONCRETO. SONY NO GARANTIZA NI ESTABLECE NINGÚN TIPO DE CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN EN EL SENTIDO DE QUE (A) LAS FUNCIONES CONTENIDAS EN EL SOFTWARE SE AJUSTARÁN A SUS REQUISITOS O SERÁN ACTUALIZADAS, (B) EL SOFTWARE FUNCIONARÁ CORRECTAMENTE, ESTARÁ LIBRE DE ERRORES O SUS POSIBLES FALLOS SERÁN CORREGIDOS, (C) EL SOFTWARE NO DAÑARÁ NINGÚN OTRO SOFTWARE, HARDWARE O DATOS, (D) EL SOFTWARE, LOS SERVICIOS DE RED (INCLUYENDO

INTERNET) O LOS PRODUCTOS (DISTINTOS DEL SOFTWARE) DE LOS QUE DEPENDE EL FUNCIONAMIENTO DEL SOFTWARE SEGUIRÁN ESTANDO DISPONIBLES, O NO EXPERIMENTARÁN INTERRUPCIONES O MODIFICACIONES, Y (E), CON RESPECTO AL USO O A LOS RESULTADOS DEL USO DEL SOFTWARE, SONY NO GARANTIZA NI ESTABLECE NINGÚN TIPO DE CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN EN CUANTO A SU EXACTITUD, PRECISIÓN, FIABILIDAD O CUALQUIER OTRO ASPECTO.

NINGUNA INFORMACIÓN O INDICACIÓN FACILITADA VERBALMENTE O POR ESCRITO POR SONY O POR UN REPRESENTANTE AUTORIZADO DE SONY SERÁ CONSTITUTIVA DE UNA GARANTÍA, OBLIGACIÓN O CONDICIÓN NI AMPLIARÁ EN MODO ALGUNO EL ÁMBITO DE APLICACIÓN DE ESTA GARANTÍA. EN CASO DE QUE EL SOFTWARE RESULTE DEFECTUOSO, UD. ASUMIRÁ EL COSTE ÍNTEGRO DE TODOS LOS TRABAJOS DE REVISIÓN, REPARACIÓN O SUBSANACIÓN QUE RESULTEN NECESARIOS. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS, POR LO QUE ESTAS EXCLUSIONES PODRÍAN NO SERLE DE APLICACIÓN.

LIMITACIÓN DE RESPONSABILIDAD

NI SONY NI NINGUNO DE LOS TERCEROS PROVEEDORES (a los efectos de esta Cláusula, SONY y los TERCEROS PROVEEDORES se denominarán conjuntamente “SONY”) SERÁN RESPONSABLES POR CUALESQUIERA DAÑOS DERIVADOS O EMERGENTES QUE PUEDAN RESULTAR DE LA INFRACCIÓN DE CUALQUIER GARANTÍA EXPRESA O IMPLÍCITA, DE CUALQUIER INCUMPLIMIENTO CONTRACTUAL O NEGLIGENCIA, O EN APLICACIÓN DEL PRINCIPIO DE RESPONSABILIDAD OBJETIVA O DE CUALQUIER OTRO PRINCIPIO JURÍDICO EN RELACIÓN CON EL SOFTWARE, INCLUYENDO, SIN LIMITACIÓN ALGUNA, CUALESQUIERA DAÑOS DERIVADOS DE PÉRDIDA DE BENEFICIOS, PÉRDIDA DE INGRESOS, PÉRDIDA DE DATOS, PÉRDIDA DE UTILIZACIÓN DEL SOFTWARE O CUALQUIER HARDWARE RELACIONADO, TIEMPO DE INACTIVIDAD Y TIEMPO DEL USUARIO, AUN CUANDO SE HAYA ADVERTIDO DE LA POSIBILIDAD DE QUE SE PRODUZCAN TALES DAÑOS. EN TODO CASO, LA RESPONSABILIDAD TOTAL DE SONY DERIVADA DE CUALQUIER DISPOSICIÓN DEL PRESENTE EULA ESTARÁ LIMITADA AL IMPORTE EFECTIVAMENTE ABONADO POR EL PRODUCTO. ALGUNAS JURISDICCIONES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN O LIMITACIÓN DE LA RESPONSABILIDAD POR DAÑOS DERIVADOS O EMERGENTES, POR LO QUE LA EXCLUSIÓN DISPUESTA ANTERIORMENTE PODRÍA NO SERLE DE APLICACIÓN.

ACEPTACIÓN DEL USO DE DATOS NO PERSONALES, DATOS DE LOCALIZACIÓN, SEGURIDAD DE LOS DATOS

Ud. reconoce y acepta que SONY y sus filiales, socios y agentes podrán leer, obtener, transferir, tratar y almacenar determinados datos obtenidos a través del SOFTWARE, incluyendo, sin limitación alguna, datos sobre (i) el SOFTWARE y (ii) las aplicaciones de software, contenidos y dispositivos periféricos que interactúan con su DISPOSITIVO y el SOFTWARE (la “Información”). El término “Información” incluye, sin limitación alguna: (1) los identificadores únicos relativos a su DISPOSITIVO y sus componentes; (2) el funcionamiento del DISPOSITIVO, el SOFTWARE y sus componentes; (3) las configuraciones de su DISPOSITIVO, el SOFTWARE y las aplicaciones de software, los contenidos y los dispositivos periféricos que interactúan con el DISPOSITIVO y el

SOFTWARE; (4) la utilización y frecuencia de utilización de las funciones de (x) el SOFTWARE, y (y) las aplicaciones de software, los contenidos y los dispositivos periféricos que interactúan con el SOFTWARE; y (5) datos de localización, conforme a lo indicado a continuación. SONY y sus filiales, socios y agentes podrán usar y revelar la Información de acuerdo con la normativa vigente con el fin de mejorar sus productos y servicios o proporcionarle a Ud. productos o servicios. Este uso incluye, sin limitación alguna: (a) la gestión de las funcionalidades del SOFTWARE; (b) las tareas de mejora, mantenimiento, actualización o nueva versión del SOFTWARE; (c) las actividades de mejora, desarrollo y perfeccionamiento de los actuales y futuros productos y servicios de SONY y de otros terceros; (d) la comunicación de información relativa a productos y servicios ofrecidos por SONY y por otros terceros; (e) el cumplimiento de las leyes y normativas de aplicación; y (f) en la medida en que se ofrezcan, la prestación de servicios locales por parte de SONY y de otros terceros, de conformidad con lo indicado continuación. Adicionalmente, SONY se reserva el derecho a utilizar la Información para protegerse y proteger a otros terceros frente a posibles conductas ilegales, delictivas o perjudiciales.

Determinados servicios disponibles a través del SOFTWARE podrán depender de los datos de localización, incluyendo, sin limitación alguna, la ubicación geográfica del DISPOSITIVO. Ud. reconoce que, con el fin de prestar dichos servicios, SONY, los TERCEROS PROVEEDORES o sus socios podrán obtener, archivar, tratar y utilizar los mencionados datos de localización, y que tales servicios se rigen por las políticas de privacidad de SONY o del tercero en cuestión. Al utilizar cualquiera de estos servicios, estará aceptando que ha revisado las políticas de privacidad de aplicación a los servicios y que presta su consentimiento para la realización de tales actividades.

SONY, sus filiales, socios y agentes no utilizarán deliberadamente la Información para identificar personalmente al dueño o usuario del SOFTWARE sin su conocimiento o consentimiento. Todo uso de la Información será conforme a las políticas de privacidad de SONY o del correspondiente tercero. En la dirección de contacto de cada región o país podrá consultar la política de privacidad de SONY actualmente en vigor.

Deberá contactar con los terceros que corresponda para consultar sus políticas de privacidad en materia de datos personales y del resto de información que facilite cuando acceda al software o a los servicios de esos tercero o los utilice.

La Información podrá ser tratada, almacenada o transferida a SONY, sus filiales o agentes, los cuales se encuentran situados en países distintos de su país de residencia. Las leyes de protección de datos y privacidad de determinados países podrían no ofrecer un nivel de protección semejante al de su país de residencia, por lo que es posible que tenga menos derechos legales con respecto a la Información tratada y almacenada en dichos países, o transferida a estos. SONY tratará por todos los medios a su alcance de adoptar las correspondientes medidas técnicas y organizativas para evitar las actividades no autorizadas de acceso y revelación de la Información, si bien no garantiza que eliminará todos los riesgos de uso indebido de dicha Información.

FUNCIÓN DE ACTUALIZACIÓN AUTOMÁTICA

SONY o los TERCEROS PROVEEDORES podrán actualizar o modificar el SOFTWARE de forma automática para diversos fines como, a título enunciativo, el perfeccionamiento de funciones de seguridad, la corrección de errores y la mejora de funciones, tanto en el momento en que Ud. interactúe con los servidores de SONY o de dichos terceros como en cualquier otro momento. Dichas actualizaciones o modificaciones podrán eliminar o cambiar la naturaleza de las características u otros aspectos del SOFTWARE incluyendo, sin limitación alguna, las funciones que Ud. utilice habitualmente. Ud. reconoce y acepta que

tales actividades podrán realizarse a elección exclusiva de SONY y que SONY podrá exigirle que instale o acepte totalmente tales actualizaciones o modificaciones para poder seguir utilizando el SOFTWARE. Cualquier actualización/modificación se considerará y constituirá parte integrante del SOFTWARE a los efectos del presente EULA. Al aceptar el presente EULA, Ud. presta su consentimiento para que se lleve a cabo dicha actualización/modificación.

ACUERDO COMPLETO, RENUNCIA Y NULIDAD PARCIAL

Este EULA junto con la política de privacidad de SONY, en la versión vigente de estos documentos en cada momento, constituyen el acuerdo completo entre Ud. y SONY con respecto al SOFTWARE. La omisión por parte de SONY en el ejercicio o exigencia de cualquier derecho o disposición de este EULA no constituirá una renuncia a dicho derecho o disposición. Si alguna disposición del presente EULA es declarada inválida o inaplicable, esa disposición se aplicará en la medida máxima de lo permitido por ley con el fin de mantener el espíritu de este EULA, y las disposiciones restantes permanecerán vigentes en todos sus términos.

LEY APLICABLE Y JURISDICCIÓN

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Contratos de Compraventa Internacional de Mercaderías no será de aplicación a este EULA. El presente EULA se regirá por las leyes de Japón, sin remisión a las normas sobre conflictos de leyes. Los conflictos derivados de este EULA estarán sujetos a la jurisdicción exclusiva del Tribunal de Distrito de Tokio, Japón, y las partes acuerdan someterse a la jurisdicción de dicho tribunal.

ACCIONES LEGALES

Sin perjuicio de cualquier disposición en sentido contrario contenida en este EULA, Ud. reconoce y acepta que cualquier contravención o incumplimiento de este EULA por parte de Ud. ocasionará un daño irreparable a SONY, con respecto al cual sería insuficiente una indemnización monetaria. En consecuencia, Ud. acepta que SONY podrá solicitar las medidas judiciales y cautelares que considere necesarias o convenientes en tales circunstancias. Asimismo, SONY podrá adoptar las medidas legales y técnicas que se precisen para evitar cualquier contravención de este EULA y/o velar por su cumplimiento incluyendo, sin limitación alguna, el cese inmediato de su uso del SOFTWARE si SONY considera, a su elección exclusiva, que Ud. está infringiendo o pretende infringir este EULA. Estas acciones legales son adicionales a cualesquiera otras de las que SONY pueda disponer conforme a Derecho, en virtud de los principios de equidad o el contrato.

RESOLUCIÓN

Sin perjuicio del resto de derechos que le asisten, SONY podrá resolver este EULA si Ud. incumple cualquiera de sus términos y condiciones. En caso de producirse tal resolución, Ud. deberá: (i) dejar de utilizar el SOFTWARE y destruir todas sus copias; (ii) cumplir con las obligaciones recogidas en la cláusula titulada “Sus Responsabilidades de Cuenta” a continuación.

MODIFICACIÓN

SONY SE RESERVA EL DERECHO A MODIFICAR LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE ESTE EULA A SU ELECCIÓN EXCLUSIVA PUBLICANDO UN AVISO EN LA PÁGINA WEB DESIGNADA POR SONY, ENVIÁNDOLE UNA NOTIFICACIÓN A LA DIRECCIÓN DE E-MAIL QUE HAYA FACILITADO, COMUNICÁNDOSELO COMO PARTE DEL PROCESO A TRAVÉS DEL CUAL UD. OBTENGA NUEVAS VERSIONES/ ACTUALIZACIONES O POR CUALQUIER OTRA FORMA DE NOTIFICACIÓN LEGALMENTE PREVISTA. Si no está conforme con la modificación, deberá ponerse en contacto inmediatamente con SONY para recibir las instrucciones pertinentes. Si sigue utilizando el SOFTWARE tras la fecha de efectos de la correspondiente notificación, se entenderá que ha aceptado la modificación y que se obliga a su cumplimiento.

TERCEROS BENEFICIARIOS

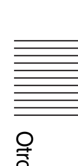
Cada uno de los TERCEROS PROVEEDORES se considerará expresamente un tercero beneficiario de las disposiciones de este EULA relativas a su SOFTWARE y, en consecuencia, tendrá derecho a exigir su cumplimiento.

SUS RESPONSABILIDADES DE CUENTA

Si devuelve su DISPOSITIVO en el lugar donde lo adquirió, lo vende o lo transfiere, o en caso de resolución de este EULA, deberá desinstalar el SOFTWARE del DISPOSITIVO y eliminar todas las cuentas que haya podido crear en el DISPOSITIVO o a las que haya tenido acceso a través del SOFTWARE. Ud. será el único responsable de mantener la confidencialidad de las cuentas que tenga en SONY o en otros terceros, así como de los nombres de usuario y contraseñas asociados a su uso del DISPOSITIVO.

Si necesita cualquier aclaración con respecto al presente EULA, diríjase a SONY por escrito a través de la dirección de contacto de la región o país correspondiente.

Índice alfabético



Acerca de las marcas comerciales